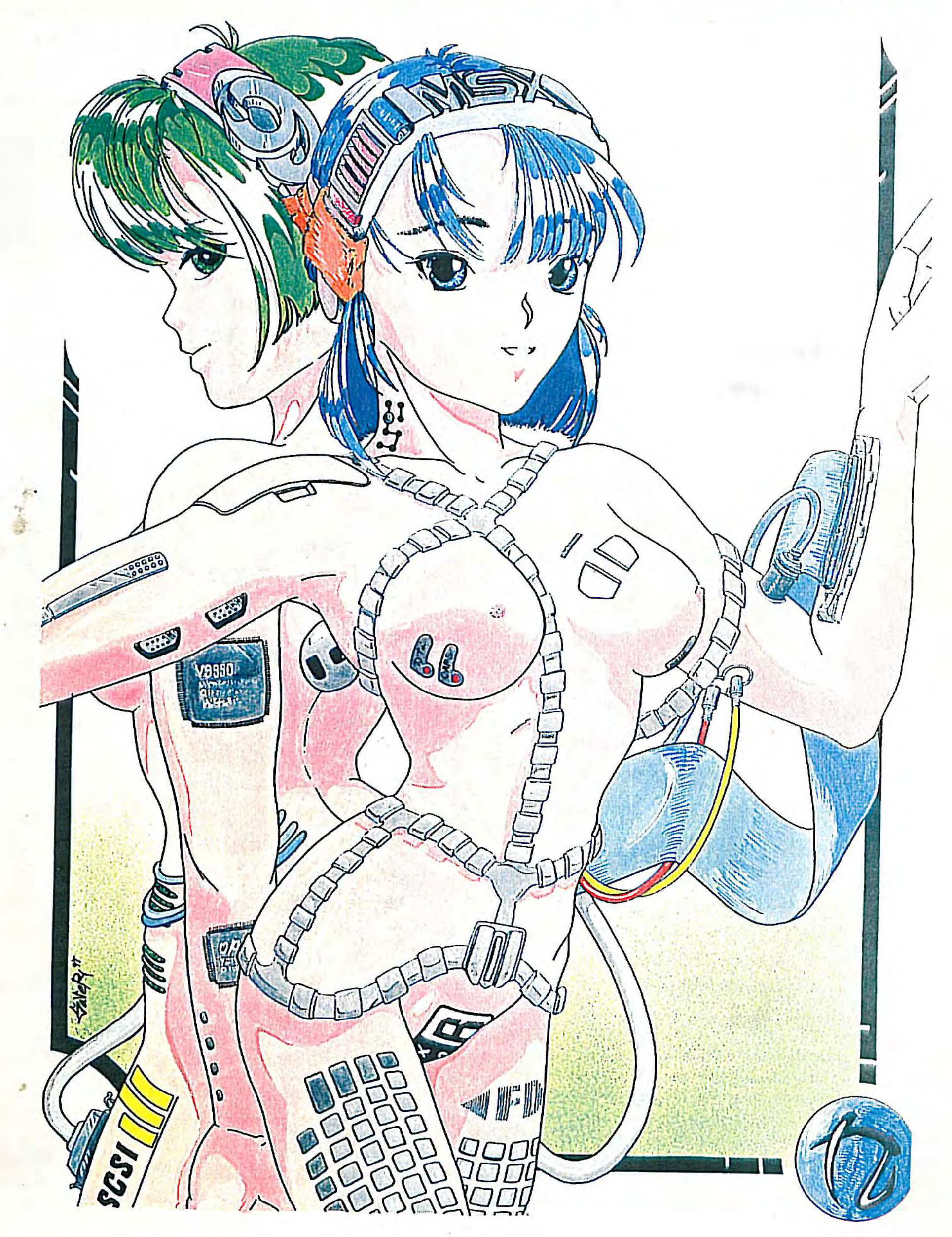
SD MESXES



SD MESXES

Número 9 - 550 pts  Febrero 1997



EDITA

CLUB MESXES

REDACCIÓN

Néstor Soriano (*Konami Man*)
Ramón Serna (*Ramoni/Capitán*)
Marcos Rosales (*Mato#34*)
Juan Salvador Sánchez (*SaveR*)

PORTADA & ANTIPORTADA

SaveR

MAQUETACIÓN

Konami Man
(con algunos tijeretazos del capitán)

FOTOGRAFÍA

Ramoni

TÍTULOS

Rafael Madrigal (*McMardigan*)

COLABORAN

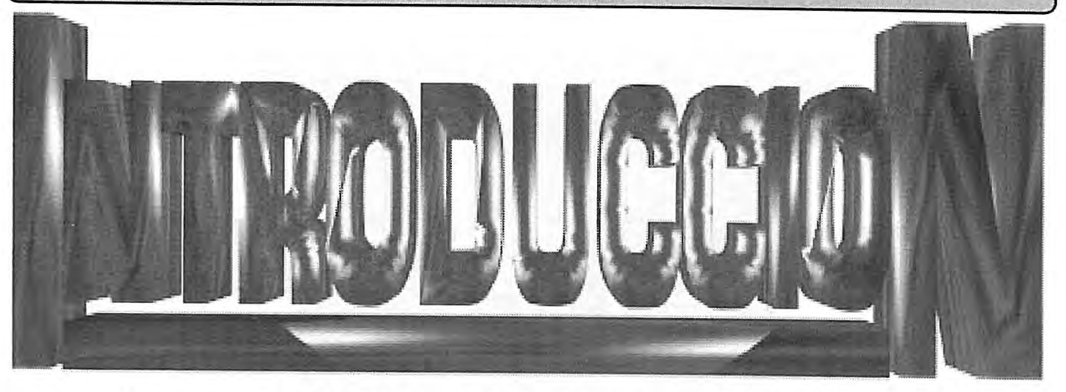
Chiharu Tatsumi
Marcelino Luna
Juan José Luna (*Yombo*)
Manuel Pazos
Ramón Ribas

Publicación destinada a mantener ocupado maquetando a Konami Man durante sus vacaciones. No nos hacemos a la idea de que lleveis tanto tiempo soportándonos. Si nos metemos con alguien es de buen rollo, no envieis diskettes-bomba ni e-mails envenenados. Algunos mesxesianos ya nos han enviado colaboraciones y siguen vivos y enteros, así que no tengas miedo y mándanos algo, manque sea una opinión dejándonos más verdes que el color=(34,0,7,0). Cualquier día dejaremos el vicio de hacernos cargo, dadnos tiempo. Somos.

INDICE

¿Quieeen sabe andestamos...? Pues tal que aqu

S-Mail: C/. Manacor, 16, 1º 1ª
07006 - Palma de Mallorca - BALEARES
RingRing-Mail: 971 - 46 17 13
Web: www.redestb.es/personal/mluna/mesxes
E-Mail: mesxes@redestb.es
ramon.s@arrakis.es (*Ramoni*)
nsor1583@alu-etsetb.upc.es (*Konami Man*)



¡Yeeaaahh! ¿Sorprendidos? Esta que veis ahora será la imagen de ***SD MESXES*** (si todo va bien) hast que encontremos otra mejor aún. Como veis, y vereis más adelante, se ha mejorado mucho la calidad, y que hemos dejado atrás el odioso sistema de las fotocopias; ahora la impresión de este fanzine corre cargo de COSELECBA, una tienda de informática/ imprenta/ papelería/ *.* que han abierto hace poco delante del Club MESXES H.Q., y donde casualmente trabaja el Marce (ya es casualidad, ¿no?). Pues bien a partir de ahora, y mientras dure el chollo, se imprimirán todos los ejemplares, página a página con un impresora láser, que como veis da mejores resultados que la HP de rayajos Sanchez, antigua sede de l elaboración y maquetación de ***SD MESXES***.



Por si fuera poco, la portada y con traportada del fanzine serán en color para regocijo del SaveR; y para que lo artículos de Néstor, famosos por su 'brevedad', no ocasionen secuelas in terminables como la del PA III y otros artículos fraccionados por no caber n en un fanzine extra de 200 páginas, hemos decidido fijar el número de ésta en 60, número bastante majo si consi deramos que sólo un ***SD MESXES*** ha su perado esta cifra.

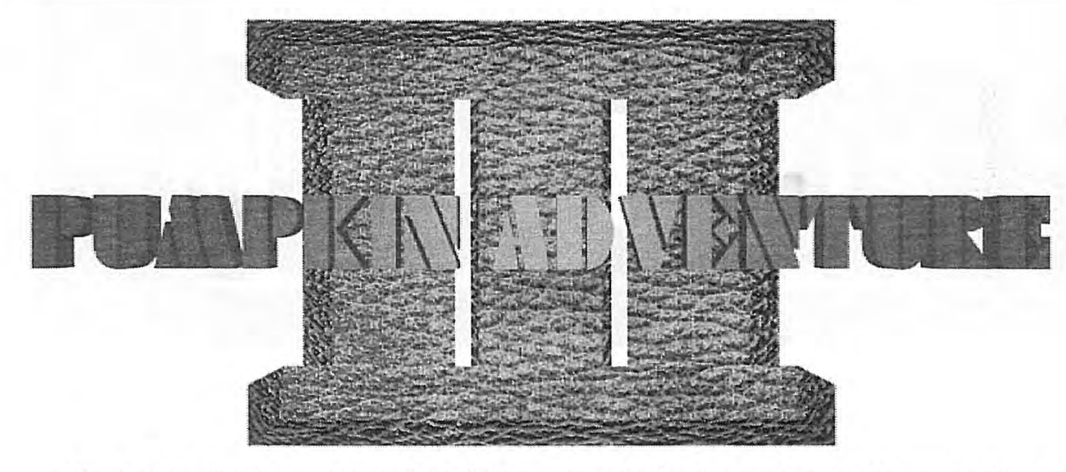
Como veis, la computerización d nuestro equipo de maquetación, dej muy por detrás antiguos métodos como el tijeretazo por aquí y el pegamento por allí, y hace más viable la inclusión de 'adornos' que dan u aspecto más profesional al fanzine, aunque bien sabemos que nunca podemos darnos por satisfechos seguiremos exigiendo más, número a número.

Otro aspecto importante sobre el que encontrareis más información en la sección MESXES NEWS, e el de las subscripciones y su importancia. Os pedimos por favor que seais fieles al fanzine una vez más acoquineis, pues sin dinero no somos nada... ¡snif! Dejando a un lado lo de las mejoras en el fanzine, o recordamos que nunca hemos apaleado a nadie por enviarnos un artículo malo, así que no temais, ahor que lo sabeis podeis enviar tranquilamente vuestras colaboraciones.

Una vez más, esperamos que disfruteis con nuestros artículos, nuestras locuras y las de nuestros colaboradores. Pasad la página y haceros cargo tanto como podais.

CLUB MESXES

PD: ¡Ah!, por cierto, que hemos subido el precio a 550...



¡Eh, tú! Deja de jugar al Salamander a dobles con el Manticore. Vale, ya sé que en todo este tiempo os habeis hecho muy amigos, pero aquí sigue el comentario y ha llegado la hora de matarlo.

- Lo siento tío...

- Nada, nada, es tu trabajo. Otro día cargas la partida y te doy una paliza en el F1 Spirit.

- Jo, jo, pobrecito...

Si mal no me equivoco, estabas luchando con el Manticore. No te esfuerces, no tienes ninguna posibildad de acabar con él. Así pues, nos matará a todos, game over y a continuar... ¿Qué hacemos ahora? ¡Necesitamos ayuda desesperadamente! Hey, esto me suena. ¿No había un payo en Santa Monica que no paraba de machacarnos con la frasecita esa de «algun día necesitaréis mi ayuda desesperadamente»? ¡Pues ya es hora de que lo demuestre! A por él.

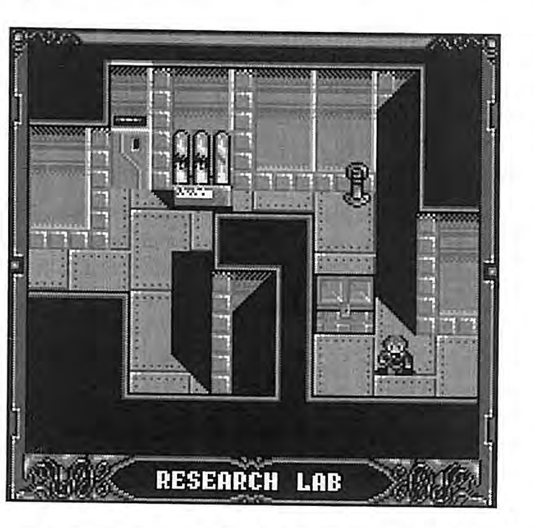
El sujeto en cuestión nos aconseja usar un arma llamada **Flame Sword** para defuncionar al bicharraco. Para encontrar el arma en cuestión hemos de usar algo llamado **Visionring**, que por lo visto debe usar Damien... Pos güeno, pos fale, pos malegro. Como no se nos ocurre nada mejor volveremos a *Dragon Mansion* y hablaremos con Erischa. ¡Qué casualidad! En agradecimiento por haberle salvado la vida nos regala un Visionring. Es un arma del tipo *Defense 2*, que endosaremos a Damien (si tienes demasiadas armas tendrás que deshacerte de alguna antes de hablar con Erischa, de lo contrario no te dará el Visionring).

Como quien no quiere la cosa nos viene a la cabeza la historia que nos contó aquel transeúnte de Beverly Hills, sobre un templo situado en el centro de la tierra, «donde hay fuego y lava», en el que hay escondida una buena cantidad de armamento mágico... Ya hemos estado en un lugar similar: el hall donde se reunieron los BHeros. Pues nada, volvemos para allá y nos tiraremos de cabeza contra todas las columnas que veamos. Además de las estrellas, en una de ellas Damien verá, gracias al Visionring en cuestión, una entrada secreta, por la que nos colaremos sin pedir permiso a nadie.

En efecto, llegamos a un templo, y en una de las habitaciones hay unos cuantos cofres con armamento variado, incluyendo la Flame Sword, que por supuesto entregaremos a Damien. ¿Podemos ir ya a cantarle las cuarenta al Manticore? Aún falta un pequeño detalle: volveremos a Dragon Mansion y compraremos el hechizo **Vorpalblade** para Damien. Ya podemos hacerle otra visita a nuestro amiguito.

«Toc, toc» «¿Quién es?» «Hola, somos los sodomistas, que si podría dedicarnos un momento para

que lo matemos.» «¡Pero si ya me hicieron perder la mañana y al final, ni me mataron ni ná!» «Ande, denos otra oportunidad, que ahora va de veras.» «Bueno, venga...» Pues eso, en cuanto entremos en combate con el Manticore activaremos el Vorpalblade de Damien, y así, tacita a tacita, le iremos quitando energía hasta dejarlo ligeramente muerto.



Bueno, pues resulta que la dinamita que habíamos colocado ha bloqueado la entrada, por lo que difícilmente entrarán más bichos... Anda, ¿qué es esto? ¡Una tarjeta Arca! La debe haber traido uno de los monstruitos pegada al pelo, o algo. Vamos a ver qué opina Caldron.

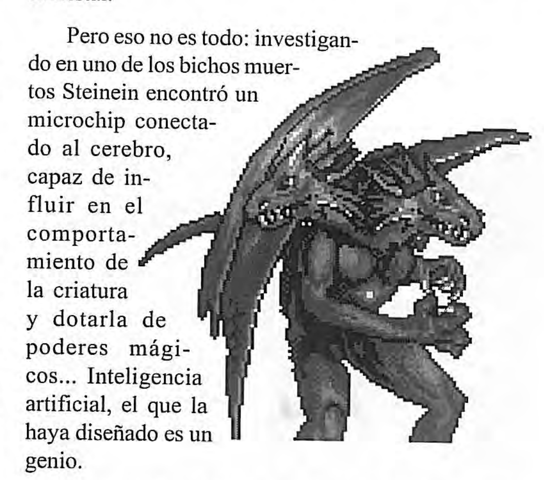
SECCION 10: REVELATION

Tras ser puesto al día, Caldron hace balance de la situación. Tenemos la quiebra de Filips, provocada; su director se suicidó pero resulta que sigue vivo. Tenemos un grupo terrorista que robó las cuatro gemas, implicados en las «despariciones de marzo»; el subjefe es un hombre que desapareció mientras investigaba la explosión en las Bermudas. Tenemos una invasión por parte de unas extrañas criaturas, por lo visto controladas por BH, de cuyo líder desconocemos la identidad. Y ahora resulta que las susodichas criaturas provienen del fondo del océano... No parece que todo esto guarde mucha relación.

Bueno, la tarjeta Arca resulta ser de un tal *Nikki La Fey*, ingresado en el hospital estatal (el de *Downtown*) hace algunos meses; fue encontrado en la playa en estado de coma. Por el momento está fuera del coma: mañana iremos a hacerle una visita, Caldron nos esperará allí.

Tras descansar vamos al hospital. Caldron nos espera en la habitación de Nikki, que está delirando; balbucea algo así como que todo el equipo de rescate murió, y menciona a la compañía Biomedics... tras lo cual vuelve al coma. Bueno, pues habrá que pasarse por *Biomedics*. Caldron nos concierta una entrevista con el señor *Yakamoto*, el director. Cuando le explicamos la situación y le nombramos a Nikki se pone nervioso, pero asegura no saber de qué le hablamos y nos invita a dejarlo tranquilo, pues tiene trabajo. Pues adiós

Le contamos lo sucedido a Caldron, y entonces Damien tiene una idea, que nos explicará después; de momento quiere que vayamos a ver a Ryan. Pero en casa de Steinein... un momento, detrás de esta puerta se oyen voces. ¡Alguien viene! ¡¡Es un bicho!! Cuando ya íbamos a atacarlo aparecen Ryan, Harry y Steinein. Este nos explica que el cristal verde de las narices es DNA cristalizado, transformable en DNA útil mediant un proceso químico. La criatura en cuestión es Rocky, creado por Steinein a partir de la experimentación con el cristal.



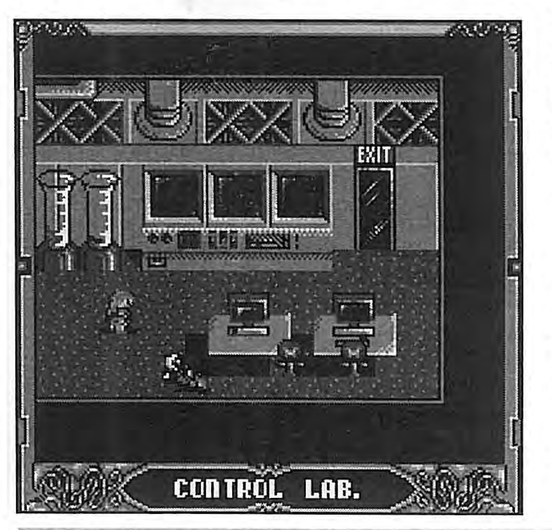
Pero eso no es todo: investigando en uno de los bichos muertos Steinein encontró un microchip conectado al cerebro, capaz de influir en el comportamiento de la criatura y dotarla de poderes mágicos... Inteligencia artificial, el que la haya diseñado es un genio.

Y la cosa no acaba ahí. Biomedics fue la compañía que examinó a las criaturas muertas al comienzo de la invasión, y es imposible que no hubieran encontrado ningún chip. Claramente, ocultan algo. Aquí es

donde entra en juego la idea de Damien: enviar a Ryan a hablar con Yakamoto, el cual probablemente se sentiría más cómodo hablando con ella que con cinco sodomistas y cantaría cuan largo es. Ryan está de acuerdo, y antes de que Steinein pueda explicar por qué no le gusta la idea, suena el teléfono. Es el hospital; Nikki está totalmente recuperado del coma, y podemos ir a hablar con él.

Nikki nos cuenta que pertenecía a un equipo de marines con entrenamiento especial para misiones de rescate. En febrero del 76 recibieron una petición de Yakamoto: el rescate de una expedición que se encontraba realizando un proyecto secreto en el fondo del océano, en un lugar llamado *Lunar Maze*; el contacto con la expedición se había cortado tras unas desesperadas peticiones de ayuda. Cuando llegaron allí se encontraron con unos monstruos espantosos que no tardaron en eliminar a todo el equipo de rescate, excepto Nikki, que consiguió escapar en el último momento gracias a un traje submarino que había encontrado. Se despertó en el hospital, pero afirma saber qué ocurrió ahí abajo...

De repente se oye un disparo. Una bala ha entrado



por la ventana y un bonito agujero adorna la frente del ahora cadavérico Nikki. Bueno, este ya no nos puede ayudar; Caldron vuelve a Sodom para investigar acerca del Lunar Maze, nosotros volveremos a Biomedics. La recepcionista ha desaparecido. En el despacho de Yakamoto se oyen voces. ¡Es Ray! Tras soltarle a Yakamoto que fue un error dejarlo vivo y que ha causado ya demasiados problemas se lo carga de un tiro. Entramos sin llamar y nos cepillamos a Ray (no teníamos ya ganas...); nos agenciamos la tarjeta Arca de Yakamoto y vamos a las oficinas de Arca. Gracias a la ayuda de Anita podemos leer a un fichero privado de Yakamoto, al que ni los demás altos cargos de Biomedics tenían acceso.

En cualquier terminal Arca leeremos el fichero. El DNA cristalizado fue descubierto en el lugar donde desapareció Hans Meiser. Se descubrió que era DNA cristalizado. Se encargó la investigación a Biomedics, y posteriormente a un equipo llamado Origin Unknown. Por lo visto el DNA proviene del planeta Melmak y contiene billones de segmentos de DNA cristalizados. Se mandó una expedición a Lunar Maze, cuya existencia sólo conocían cinco personas: casualmente, las víctimas de las desapariciones de marzo.

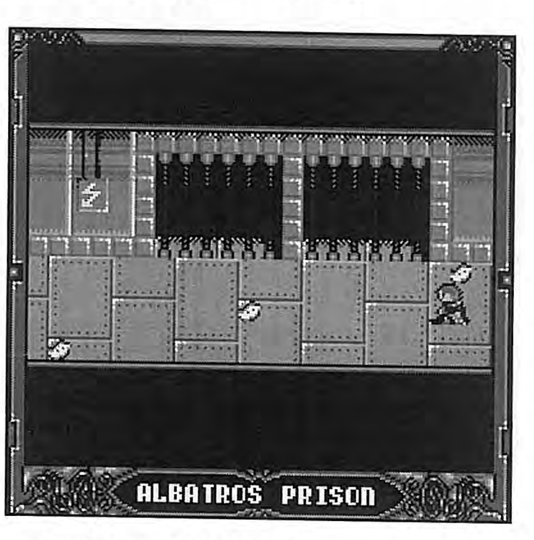
Lo que no queda claro es la relación de BH con este tinglado... Iremos a casa de Steinein, a ver si Ryan ha averiguado algo. Sí, sabe algo del Lunar Maze; pero cuando se dispone a contarnoslo aparece la sombra de Tom en la puerta... Un laser apunta a la cabeza de Ryan y ¡BANG! Muerta. No nos queda más remedio que insertar el disco 1.

Sí, bueno, está bien esto de poner una demo que nos muestre a Damien destrozado y con pesadillas, además del funeral de Ryan; pero, ¿era necesario emplear unos gráficos tan malos? ¿No se podían haber buscado un buen dibujante? En fin, el caso es que Caldron ha averiguado que el Lunar Maze es una cueva situada bajo el pacífico; gracias a una burbuja de aire se puede respirar y caminar sin problemas. Jeff y Melissa se quedarán en LA matando bichos, mientras

que el resto del equipo irá para allá a investigar qué hay y, sea lo que sea, destruirlo. En el último momento se nos une Damien, que quiere cuarto y mitad de venganza vengativa. Pues venga, vamos, que se nos escapa el submarino.

SECCION 11: HUNT FOR THE UNKNOWN - REVELATION PART 2

Seguro que echabas de menos los mapeados gigantescos y enrevesados... Pues bien, ¡alégrate! Los buenos tiempos han vuelto. Pero tranquilo, que aquí estoy yo para echarte una mano. En cuanto salgas del submarino sigue el siguiente recorrido:



BISSDSSSDSDSDSISISII

Al entrar por la puerta encontrarás un laboratorio, sin duda el que mencionó Nikki. Vaya, por aquí hay un esqueleto... buenaaas... ¡Anda, este ordenador está en marcha! Hay un mensaje. Veamos.

Pues bien, el esqueleto se tomó la molestia de dejarnos este texto antes de morirse de aburrimiento. Las bermudas... el DNA... Biomedics... Melmak... Todo esto ya lo sabemos. Bueno, el caso es que al presidente de los USA, el Jerome Marcuss ese, no se le ocurrió otra cosa que experimentar con el DNA Biomedics consiguió crear un monstruo que no tardo en volverse muy poderoso, y lo más curioso era que obedecía a sus creadores sin rechistar: el soldado perfecto. El presi tuvo la genial idea de crear con estos bichejos un ejército invencible que demostraría que los USA eran el país más poderoso del mundo y parte del extranjero. Yakamoto estaba en el ajo.

El esqueleto era *Duncan Livingstone*, subjefe del proyecto. Lo primero que hicieron fue mandar una nave a Melmak, a recoger más DNA (la mandaron desde la base que encontramos escondida en la cueva del Griffith Park). Para crear el ejército s construyó un laboratorio en Lunar Maze, un lugar perfecto que nadie conocía. En junio del 75 la expedición, formada por científicos y biólogos, tomó el submarino de línea con destino Lunar Maze, creyendo que se trataba únicamente de un proyecto de investigación.

Gracias a *Leslie Gibson*, un científico al que pocos conocían que fue designado por Yakamoto, crearon un útero artificial. Con el tiempo Gibson empezó a comportarse de un modo extraño y a pasar mucho tiempo en la sala del útero. Un día que Livingstone estaba aburrido, entró en la sala del útero. Se había transformado en una bestia autosuficiente, capaz de manipular los cristales de DNA y crear así sus propias bestias. La sala estaba llena de huevos, de los que empezaron a salir monstruos que se cargaron a todo el equipo en un plis plas. A Livingstone le dió tiempo a llegar a su oficina y mandar unos mensajes de socorro antes de que se cerraran las puertas y se quedara encerrado.

Al día siguiente llegó *Gammadion* (como se hacía llamar gibson), quien le contó que todo era un plan suyo para apoderarse del mundo. Un disparo de Livingstone en plena jeta no le hizo ni cosquillas, por lo que difícilmente ese tipo era humano. Se fue y lo

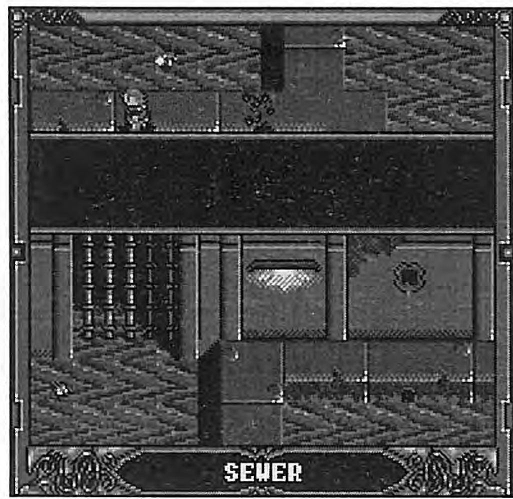
dejó encerrado, con todos los equipos averiados. Pues eso: salva al mundo, tú puedes, ta da tiempo, bla bla bla... y toda esa parafernalia. El caso es que hay que destruir el útero ese y matar a Gammadion.

Bueno, ya estamos «cerca» del final. Si vuelves a examinar el esqueleto encontrarás algunos pergaminos; no te los fumes, que te servirán para aprovisionarte de magia: asegúrate de que Damien y Steve tienen el hechizo **Uncurse** y todos los **Dispel** que puedan usar, así como los **Restore** y los **Group Heal**. Bien. Ahora selecciona el menú *Throw Item* y deshazte de todo lo que tengas. «¡¿Pero qué dices?! ¿De todo?» Sí, excepto de los **Reanimation Kit** y los **Aura Drug Full**. Tú hazme caso.



Bien, ahora vuelve a examinar el ordenador. ¡Oh, qué casualidad, si es una máquina de venta automática! En primer lugar compra un **Area Scanner**: en realidad te dará un **Area Radar**, que sirve para lo mismo pero no se gasta con el uso. Ahora ve comprando **Reanimation Kit** y **Aura Drug Full** alternativamente, hasta que ya no puedas llevar más. Se supone que a estas alturas ya tienes dinero suficiente; si no tendrás que darte un paseo en plan agresivo por el laberinto para recaudar fondos.

Ahora que estamos bien preparados podemos plantarle cara al útero de las narices. Como siempre hay dos modos de llegar: vivir la aventura y buscarlo por tu cuenta (para lo cual te vendrá bien el Area Radar para hacerte un mapa), con la ventaja de que encontrarás los 27 cofres que hay esparcidos, algunos de los cuales reforzarán tu armamento; o bien seguir el camino directo que Konami Man ya se ha pateado antes. Es larguillo pero tampoco creo que te salga barba; ten cuidado que hay algunas entradas que no se ven, en caso de duda usa el Area Radar. ¿Preparado? Pues sal del laboratorio y...



DDBDBDBIBIBIBBBDS (por el camino de la derecha) DSSDSSSSISSISISIISSS (por el camino de la izquierda) ISISIIBBBS (dando la vuelta) DBB (ojo, este pasadizo es difícil de encontrar) IBBDBDBIBBIBBDBBBDDSDBB

¡Ufff! Aquí estamos. ¿De dónde saldrán todos estos tentáculos y esta roña? Bueno, ahora sólo hemos de avanzar un par de pantallas matando (o esquivando) mutantes, llegar a una puerta, grabar la partida, entrar y...

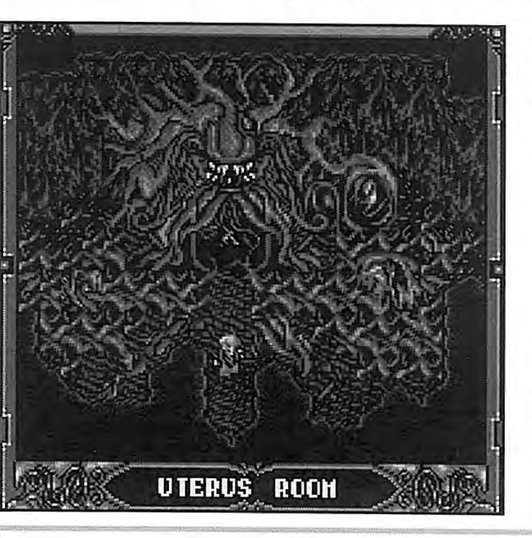
¡¡EL UTERO!!

¿Qué hacemos? ¿Lo atacamos? No será necesario, ya nos ataca él a nosotros. Huy qué grande. Huy qué fuerte. Táctica para no morir en el intento: invertir el primer turno en activar el hechizo **Zapparmour**

(Steve y Damien) y **Heal Block** (Bishop). El segundo, en activar al **Vorpalblade** (Steve y Damien) y el **Group Heal** (Bishop), pues como habrás podido comprobar, el uterito en cuestión no se anda por las ramas a la hora de quitarnos energía. A partir de aquí, paciencia: no te lo pienses si has de perder turnos en recargar energía, o en volver a ponerle el Heal Block al bicho (que se lo quitará), o en reanimar al compañero muerto (ya que más de una vez te matará alguno; no olvides de volver a activar en Zapparmour y el Vorpalblade). Cuando tengas un par de hechizos en tu contra usa **Uncurse**; no ahorres magia, recuerda que vas cargado de Aura Drug. Y recuerda que si los de Umax han puesto ese bicho ahí es para que lo matemos.

¡Ya está! ¿Ves como no era tan difícil? «Autodestrucción activada. Diez minutos antes de la petada». Je, je, digo yo de irnos... «¡Eh, sodomistas, aquí!» ¿Eins? ¡Pero si es Gammadion! No le hace gracia que hayamos destrozado su trabajo de 25 años, pero tampoco le importa mucho volver a empezar, el caso es dominar el mundo como sea. Tras él vemos la salida suboceánica que bloqueamos con dinamita, y la cosa empieza a tener sentido. Bueno, que el tío se ha emperrado en matarnos, tarea que encarga a un bichejo que aparece de repente, un tal *Demon God*. Bueno, vuelve a leerte la parrafada sobre el útero, que no tengo ganas de volver a escribirlo todo...

Gammadion sigue hablando por los codos: que si esa es la Flame Sword, que si pertenecía a mi antepasado, que si mi antepasado trajo la magia a este planeta pero pocos se lo agradecieron, que si su antepasado se llamaba Satán, y que vais a morir y bla, bla, bla... Pues qué bien, resulta que el Gammadion este es un alien; coge y se transforma en monstruo, y encima nos ataca. ¿Cómo acabar con él? Idem de idem de lo dicho para el útero y el Demon God, sólo que ahora no te resultará tan fácil... Ah, olvídate de los sirvientes y ve directamente a por Gammadion.



Paciencia hombre, después de unos cuantos intentos conseguirás dejarlo con 5 unidades de energía... entonces escapará y se largará con viento fresco en un submarino. ¡Grrr! ¿Qué más nos puede pasar ya? «Un minuto para la explosión.» Glups... digo yo de imitar al tipo este y correr hacia nuestro submarino. Aprobada la propuesta: ahora se trata de atravesar el laboratorio y encontrar un camino corto que nos lleve al submarino. Bueno, no te pongas nervioso; el laboratorio no es tan grande ni tan enrevesado como parece, y tienes tiempo de sobra. Conseguirás llegar al submarino, huir a toda leche de allí y...

Y, ¿qué? ¿Qué te crees, que te voy a contar el final? ¡¡¡JA!!! ¡Te pateas el juego tú solito, que ahora ya sabes cómo hacerlo! ¡Pues estaríamos idems! Yo no pienso contarte nada más hasta que salga el Pumpkin Adventure 4. «¿Y si no sale?» Saldrá.

///// KONAMI MAN \\\\\



Como hacerse cargo a TILBURG&BARCELONA

A estas alturas del año hay gente que ya espera con impaciencia acontecimientos banales como la entrega de los oscars, o el partido de fúrgol del domingo (y del lunes, y del martes, y...). Pobrecitos.

En cambio nosotros, los afortunados mesxesianos, nos relamemos por acontecimientos realmente importantes, como las reuniones de usuarios. La primera que tenemos en el calendario es la décima edición de la ya conocida feria de Tilburg. Se celebrará el 12 de abril, de 10 a 17 haches, en un lugar cuya dirección es algo así como BREMHORSTHAL - OUDE GOIRLESEWEG 167 - TILBURG. Los stands, de 3 x 0,8 metros, cuestan 60 NeLeGés, pero para los expositores extranjeros el primero es gratuito (cada grupo puede reservar hasta tres). En cuanto a la entrada, costará 7,50 NeLeGés. Aquí iba a explicar lo que debías hacer si querías reservar un stand, pero la fecha máxima de admisión de solicitudes es el quince de febrero, o sea pasado mañana... de todas formas ahí va la dirección de los organizadores, por si quieres más more info :

Organisatie MSX-Computerbeurs 1997
Bartokstraat 196, 5011 JD Tilburg - Holland.
Tel. Y Fax : 13 4560688. E-mail : cgv°hvision.nl

Lo mejor de la carta que nos han enviado es una frase que dice tal que así :

International MSX Computerfair TILBURG

THIS FAIR IS A STRICTLY MSX-FAIR, WHICH MEANS NO P.C. - NINTENDO - SEGA OR OTHER NOT MSX-COMPUTERS.

Así da gusto, hombre...

¿Que holandia te cae demasiado lejos? No problemo, porque el próximo 11 de mayo se celebrará en Barcelona el XI Encuentro de Usuarios de MSX. Como de costumbre el lugar es las cocheras de Sants (C/. Sants, 79-81), de 10 a 17 o 18 horas. De momento el precio de la entrada se mantiene en 500 pesetas, aunque es posible que haya que subirlo, si no en éste en el próximo encuentro.



Se mantiene el sistema de stands, con turnos de exhibición para los expositores que lo soliciten previamente. Vuelven a convocarse los concursos de gráficos, sonido y utilidades (con premios en metálico, así que no te duermas). Habrá un forum/mesa redonda sobre las últimas novedades en el mundo mesxesiano, y sorteos de diverso material entre los asistentes.

Para obtener más more info pídela por aquí:

Asociación de Amigos del MSX
Apartado de Correos 97075
08080 Barcelona

Felipe García, (93) 2137418 (A partir de 19:00 horas)
José María Alonso, 989.781.070, e-mail: jalonso@ibm.net
Ramón Ribas, (93) 4588011, (A partir de 19:00 horas) e-mail: msxmen@lix.intercom.es

Y por supuesto puedes consultar la página de la AAM: www.intercom.es/msx/.

Yo no me la perdería...



Comentario Nun Campotraviesa=0 del 10 ncuentro de makineros n Baru de celona. Para Néstor, con todo mi cariño, Kiss Kiss Kiss.

Pues parece que se me ha dado un nuevo cargo en el ***Sede Mesfres***, ahora van diciendo por ahí (Raemonchos y Nasvantonios) que a mí se me da benne esto de comentar las reuniones Barcelonescas. Pero jode que luego venga el Néstor diciendo »¡Oyee taaal! ¡Dicel capitán que te vigile, a ver si vas a hacer un comentario en codigo morseee!». ¡Pero qué quieres tío! primero HazloHazlo y ahora que si tengo que tener cuidadu con la maformanera de decirlo, que si tengo que hacer menos faltas d'ortografía, que si me hago cargo... ¡¿Pero qué quieres tío?!. ¡Toma morse: . - - - - . - - - - - - - .!

Ultimamente veo por todos los fanzines cómo la gente cuenta sus experiencias antes de empezar la reunión city. Y como rellena bastan*[#... como es una cosa verdaderamente interesante, y de gran importancia para poder adentrarnos más tarde en lo que será la base del artículo, he decidido caer tan bajo y contaros un poco el ambiente que se respiraba dentro del club.

Como era de esperar nuestro número 8 estaba... más que acabado cuando aún faltaban varias semanas para la ru. Bueno sí, quien dice semanas dice segundos, ¡qué más da!. Sólo os diré que yo, el mismísimo SaveR, el único ser del planeta que por tan sólo oler a una japonesa, ya sería capaz de vender a su madre (he dicho a mi madre, no a mi Turbo R), fijaros qué grado de campotraviesa pude alcanzar (cuando el engoku lo supere ya será la hostia) que Y renuncié a perder 5 segundos, en prestar atención a una tía que me estaba dando la dirección de una Japonesa (¡de 18 años y de Tokyo!). ¡Y solo sun ejemplo!

Muchas cosas para hacer y poco tiempo para, para dedicárselo, pero la suerte siempre nos acompaña, y llegamos a Barcelona. El capitán da órdenes: Mañana empieza la Ru -Stop- Tenemos este día para hacer un Eslide Chou, con sus respectivas etiquetas, y dentro de esta caja están los fanzines para ordenarlos y graparlos -Stop- ¡¡Ya!!. SaveR -Tranquilo Ramoni, ¿no te apetece ir a un Chino?. Néstor - O salir a ver Japonesas. Mato -¡Yo tengo que llamar a mi práctica! (Pero si no tienes).

Las horas van pasando y el Club Mesxes prepara en la Fumen una perfect collection vocal selection arranged version de Japonesas. Y cuando yastá todo nos vamos a casa de RaMon RibAS, allí hacemos las etiquetas y proponemos un intercambio de algunas cosillas que no digo para no acabar como Néstor, aunque me jugué la vida bastante cuando le puse mis músicas claustrofóbicas. MdA: ¿Nunca aprenderás a diferenciar la secta de la no secta?.

Y finalmente y a contra reloj, nos pasamos «la noche del viernes» junto al plus (me alegro de que lo pilles) acabando el Slide Chou. Ejem, Mato como tiene práctica pasó mucho del S.Chou y se acostó bastante antes (no pasó tan

to de la pornícula). Y en cuanto al Capitán, tras un día de duras ordenes acabó rendido a eso de la novena o décima penetración, se nota que no está tan acostumbrado como otra persona a ver este tipo de documentales. Este otro casi ni durmió, y se las dió de duro al decirnos que los documentales eran repetidos.

Así de movidos fueron esos últimos días antes de la Ru, pero tranquilo, al final todo tiene una recompensación, que se materializa en la:

X Ru d'usuarios d'M.S.X.

Esta vez había 10 expositores más el famoso stand de 2a mano. No Ramoni, no he acabado aquí, espera un guan moment y encarno a un usuario para darme más cuén de lo que tenían en cada stand. Si utilizamos un orden aleatorio nos encontramos primeramenente con:

MSX-Tech

Para algunos el material que esta gente tenía no guardaba relación con el MSX. Se trataba de CD's Mesxesianos y videos manga, y aunque se piense lo contrario es un material muy necesario para la vida de un usuario (auténtico), por lo menos los CD's, ya que los videos no eran de MSX ni mucho menos. El truki era que los CD's no se vendían (¡Ah piillo!), sino que eran copias en cinta (A 500 Pts), pero si lo querías también podías llevarte una copia en CD por dosmil quinién. Si yo me quejo de algo es de la presencia de un PC en su stand, pero nada más. ¡Os animo a que en la prox traigais este material y más!



Kai Magazine

Este lo dejo pa luego, que como siempre lo bueno está al final.

Club Mesxes

Esto... ¡entonces también debería dejar este para el final!. Aceptaremos barco, que los de este club están muy locos y no sé cómo se lo tomarían. ¿Qué había?, pos como siempre un número más del SD Mesxes (¡Y no era el 7 como se anunciaba por ahí!). Un Slide Chou (¿de que?... ¡hombre no! ¡de niños desnudos si te parece!), que tuvo bastante éxito (vamos, que nos dió pelas), y que supongo que a estas alturas ya lo tendreis todos, pero siempre lo podeis pedir al club (sí, supongo que gratis). Más más, unas pegatinas del cagarse, con un precio del cagarse y que al final la cagamos, no con las pegatas pero sí con el poster, vale que era guay pero no para tanto, y se lo dije al Ramoni pero él es el capitán y... Para acabar, en nuestro stand también se podían conseguir compias de CD's, ¡¡y hasta se pudo ver un ZX Spectrum+34!!. En resumen: más slides, fanzines y pegatas, pero menos posters y cintas. Por cierto, no sé quién fue el payo que se me acercó con un disco de niños desnudos, pero que sepa que es el nombre que utilizo para titular mis discos de música OPL4. Que lo sepas.

Ñaca Soft

Lo siento, pero para mi este club empezó a existir el mismo día de la reunión, la verdad que no nunca había oido hablar de él, claro que... yo nunca he oido hablar de tantas cosas... Pues nada, que nos presentan una promo del Combat Tetris. Por lo menos la demo me pareció bastante guonder, y digo la demo porque la parte del juoco ni la vi. Poca cosa más, ah sí, que hemos tenido problemas con el MdA por haberos pasado los juegos japos, pero ni caso.

Emulador MSX en Amiga

Lo siento otra vez, pero si el stand de Kai lo he dejado para el final por ser muy bueno, éste lo debería haber dejado para el principio por ser muy, muy poco bueno ¡coño!, pero como hemos quedado en seguir un orden aleatorio hay que jo-derse. Ya os habeis dado cuenta que esto del Amiga no es mi secta, y luego se quejan del MSX Tech; pues yo creo que este stand sí que sobra (¡Qué pasa! ¡Es mi fanzine!). De lo que iba esto era de vender un emulador de MSX2 para Amiga 1200. Por lo poco que vi os puedo decir que es muchísimo mejor que todos los que he visto para PC, pero



aún así le falta duende. Paso, paso. (¡Pss! vendian copias de CD's por dosmil quinién)

Stand de 2a mano

Esta vez encontré más variada la cosa, había hasta un MSX 2+, un F700, un monitor (si llegaba), y luego lo de siempre: revistasyostiksjuocosprogramasdiscos cintasimpresorascedesmesxesunosaltavoces nuestroqueridoconversordelnestor cablescartuchos y tantas cosas que como siempre, acababa mareado cada vez que me pasaba por allí. No es de extrañar que sea uno de los stands donde acude más gente, y donde se manejan más pelas.

MSX Men

Bajo este nombre tan portentoso (y no estoy seguro de que esta palabra exista) se esconde algo tan insignificante (esta sí que existe) como un Ramón Ribas, qué va, es broma. Aquí se pudo comprar el segundo número de su fanzine Eurolink, de gran calidad y con un montón de información, además cuenta con la posibilidad de lectura en inglés, para los que no sepan lo que es esto os diré que es un idioma, pero no os adelanto más, haceros con el fanzine y descrubridlo por vosotros mismos. Más más, como ya sabeis Ribator es la sucursal de Compjoetania n'espanya, así que Pixesses, Ciber Soundses y Judgamente of soundses tenían precio en este stand.

José María Alonso

Mola, pero si te buscas un nombre más agresivo y moderno molará aún más. Lo siento III, si me meto con todos es porque ya estoy hasta aquí abajo de que me presionen con los artículos y otras cosas. Que sepais que mis bromas son de bon rollu, y si no que me echen de la redacción.



¿Quieres ver un GFX 9000?, ¿un CD rom?, ¿un disco duro?, ¿y oir el OPL4?, ¿¿y ver todo esto en un expansor de slots?? ¡¡Dios mío!! ¡¡Este tío lo tiene todo!! Vamos, que si te sobran las pelas, te acercas a su stand y mira qué es lo que te falta por comprar, es como el escaparate de la reunión. Josemalo exhibió el material que se presentó en Zandvoort 96, y en su mismo stand se vendió la Hnostar 36, Energy from MSX y las MSX Spirits, con sus Xtory's. Allí también se podía reservar el núm. 37 de Hnostar Moonsounds y el Tetris 2.

FKD

El club de mejor rollu de todos, se lo montan de miedo (2 MSX Turbo R y una minicadena para dar ambiente todo el día). Esta gente presentó lo mejorcito del material que había en la ru, su FKD Fan #12, que le acompañaban dos macro artículos (uno para acabarse el P.A. III y el «MSX un sistema racional»), y el patch del Fray. Por los pelos no se pudo adquirir el patch del Princess Maker, ya que según me comentó Teo López le quedaba por traducir los distintos finales del juego. Espero que para la próxima ru ya podamos disfrutar del P.Maker en castillero.



Rafael Corrales

Lo que podíamos encontrar aquí era algo bastante curioso (y significativo), resultado de meter un HD SCSI, un mega de RAM y un *.* dentro de una mini torre artesana. Igual esto



debe ser el complemento perfecto para todos los que tengais un número de periféricos > o = al número de slots de vuestra maquinita. Imaginaros todo eso ahí dentro, sin tener que caer tan bajo y comprar una mini torre de PC, ¡va de puta madre!. ¡¡Ramoni que me haces daño con la astijera!!

El stand del hombre que murió excavando

Néstor ayúdame, este tío no figura nel panfleto, pero sí físicamente en la ru, yo creo que les vi poner videos de reuniones, pero no sé de dónde, ¿de cartagena? ¿De madorido?. Pero yastá, creo que ni vendían nada ni compraban todo, era una cosa mu rara, como una secta pero de bon rollu, ¿tú crees?. Claro si sabes menos que yo... yo digo de dejarlo así, el Ramoni igual ni lo lee y pasa por alto, y el número de ventas no creo que disminuya más del 34%. Además, con esto del me hago cargo ya he rellenado lo que me hubiera ocupado en realidez, asín que a mí que me lospliken.



NOTA DE KONAMI MAN: *Tranquilo payo. Enresulta que estos hombres eran el club MSX Boixos, los organizadores de las rus de Badalona, y de eso precisamente eran lo videos. Que no tenteras...*

Kai Magazine

Yea, está demostrado que este tío se entera de según qué cosas, y que le saca más provecho a una birra que el Néstor al Nemesis 2. Esta vez vino para presentarnos su última producción: NO NAME. Un arcade de los guarros de estos que tan bién hace. Fue de los mejores parados; tan sólo se le vió durante la mañana, pero le bastó para vender todas las copias que había preparado, 50 en total, que a 1500 la unidad da una cifra que espero le inspire para continuar con otro juego. Con usuarios como Kai estamos salvados, es gracias a gente como él que las reuniones tienen su duende.



Hasta aquí los expositores, pero no fu todo lo que hubo en la ru, aún quedan por comentar dos cosas. En una sala de por ahí se estuvo dando un forum de comunicaciones, que a no ser quel Ramoni sustituya estas líneas por un comentario del mismo, no os diré nada. Bueno sí, que no me dejaron acudir al forum, el Ramoni claro. Es que es todo un capitán... y muy guapo.

La otra cosa es el concurso de gráficos que se celebró. Yo junto con Kai y Pol Roca hicimos de jurados, fue bastante fácil colocar las medallas, ya que eran pocos los gráficos, y los de calidad menos. ¿Cómo? ¿Un concurso de musica? Pues no me suena, la verdad... igual se las dejó álguien en su casa.

Esto fue todo lo previsto, lo que un usuario normalillo hubiese visto. Pero quien fuera con más ojo se daría cuén de otras cosillas. Por ejempuro, en nuestro stand ya os he dicho que pusimos un ZX Spectrum+34; pues no os podeis ni imaginar la cantidad de gente que intentó comprarlo. También se pudieron escuchar una serie de instrumentos desafinados acompañados de decadentes onomatopeyas, que venían de un tal Claustro Opelecuaster. Por nuestra zona según qué Nyaka se pasó la reunión intentando copiarse 2 juegos japoneses. Y otras cosas ya más comunes como que Néstor Antonio no vendió su conversor, el MdA estaba algo alteradillo, no apareció ninguna Japonesa... y lo peor de todo, que como no lo arreglen pronto no habrán más rus, la causa de todos los fallos que pudieran salir: ¡¡La Falta De Latas En El Stand De Segunda Mano!!

Por certido, que nos lliebamos el «Reserva tu Chenostar 37» y el poster del Sede Nasher, y eso, que nos sentimos mu orgulliososde tenerlo.Y que fue todo de bon rollu, y que nos veamos en la prox. Au Néstor, méteselo al Pajas Maker 6 por donde amargan los pepinillos.

SaveR

MSX HATSUMOUDE

MSX Hatsumoude es el nombre de una reunión de mesxesianos que se celebró en Tokio el pasado cinco de enero. Escrito por Takamichi Suzukawa, enviado por Ramón Ribas, traducido por Marce y maquetado por Konami Man (¡joer cuanta gente pa un artículo!), he aquí un resumen de lo acontecido en ella.

05:25 hora de Tokio.Está nevando copiosamente en Japón y MSX Hatsumoude, una feria local sobre el MSX, se cerró hace 8 horas.

MSX Hatsumoude está organizada por el líder PACHINKO, que a partir de ahora llamaremos «Censurado», porque «chinko» es una palabra obscena para genital en japonés (!!!).

G&T SOFT

Es un club al parecer bastante sectario que se dedica sobre todo a la organización de este evento. Está liderado por nameplatelord-the-chokan.

Presentaron la tercera edición en papel de «The Takao!» y la primera edición del fanzine (en realidad la segunda, puesto que ya sacaron una edición preliminar el pasado Mayo) con extrañas ilustraciones y textos sucios y enrevesados, que difícil-mente se puede decir que estén en japonés.

También estuvieron en venta los Silly Disks of The Takao! y RPGs sin terminar sobre batallas de tanques (creador: Censurado). No pudieron publicar «Even MSX can Kerel with Kosakin».



M.K. SOFT

Creador del M.K. expansion BASIC. Cuenta con una larga experiencia en publicaciones como queerSYNTAX, Ese Artists' factory, MO SOFT y MSX CLUB KS. Mostraron el ADVP para MSX, un kit de construcción de juegos de aventuras.

MSX CLUB KS

Gente seria del distrito medio-norte de Japón. Akiyan ha publicado un fanzine; estudió los lenguajes BASIC, ensamblador y C y tiene ¡15 años!. Varios disk magazines KS, incluyendo ediciones actualizadas.

SYNTAX

El mayor distribuidor de NV magazine. Me ofrecieron una especie de casco virtual, que te permite tener una vista 3D en un juego. Probé FV, un juego de coches para Turbo-R y me maree un poco :)

También pusieron un montón de pequeñas demos de anime con MEGA-SCSI y un cartucho SCC.

MO Soft

MSX de segunda mano. Magazines: sexta edición de MSX Alhambra y quinta de MAX. Están muy bien hechos por dibujantes profesionales de manga. No se presentó «3 wishes», un juego califcado R que se anunció para hace más de un año. :-(

DOGSLEIGH VENDOR

Un club del distrito de Nagoya, liderado por un tío extraño, Hiroshisa Shirokami. Publicaron revistas bajo un título completamente sin sentido (para nosotros todavía menos): «Inuzori Sorrekiri» («Dogsleigh; and nothing after»), hecho a base de contribuciones de varios usuarios

de MSX hablando sobre sus temas favoritos, la mayor parte sin relación con el MSX.

Algunos temas incluyen: «¿Qué es mejor en los bolos, la mano derecha o la izquierda?», «Lo que sentí cuando alguien me golpeó en la entrepierna en un combate de karate», «Cómo masacrar insectos sin piedad», «¿Sabe alguien que sentirías si fueses un plato viviente para poner sashimis?». Nadie del grupo estuvo presente; G&T Soft vendía en lugar del club.

KUMAX

Distribuyeron varios mangas y disk magazines con bonitos osos diciendo cosas no tan bonitas. No hubo muchos de los miembros presentes.

BERUO TEAM

Un folleto llamado «Todas las charlas», que era una colección de discusiones publicadas en el fanzine periódico «Beruo Tsuushin» (Beruo Express). La mayoría de los miembros de la discusión parecían más recitar un monólogo. Una de las charlas era sobre el correo de Internet, aunque las preguntas se desviaban bastante del tema.

ESE-ARTISTS' FACTORY

El lanzamiento del kit Ese-RAM era muy esperado. Con él cualquier principiante puede hacerse su propia SRAM. Cada kit consiste en un juego de cartuchos de ROMs y unos componentes eléctricos necesarios. El precio es de 4.500 yenes por juego.

También estaba en venta Ukkarikun (chico olvidadizo): 4MB de RAM más cara, aunque también más garantizada que la AddRAM, así como Harukaze (zafir de primavera), un interfaz RS-232C de 57600bps y, por supuesto, MEGA-SCSIs (no era una versión nueva).

GIGAMIX

No presentaron nada. Ponían música desde el MEGA-SCSI y uno de los miembros, Manu, daba explicaciones técnicas. Ahora están haciendo un juego con chicas que se golpean con sartenes y otros artilugios culinarios, aunque podría ser para Develo, un kit de programación de PC-Engine para MSX.

Yo

... ¿Yo?. Bajo el nombre «Organización Omega de maestros de la desnudez» (¿Qué más? X-DDD)

1. Se distribuyeron las AddRAMs de 4MB de Terra Network System (ver http://www.kt.rim.or.jp/~mtys/AddRAMe.htm para más detalles)

2. Se mostró e intentó distribuir el LILO japonés (!!!), un magnífico comic digital (género de software japonés que se aplica a aquellos que muestran animaciones al estilo ADV, pero normalmente con comandos mucho más simples, a menudo sólo espacios; muy común en la versiones Takeru para PC-98) de KAI magazine en España. Sólo hace unos días que lo traduje.

Sobre 1 : No se vendió ni una sola copia. Hubo quien incluso rechazó mi oferta de 12800 yenes, diciendo que ya tenía 1 MB de ASCII.

Sobre 2 : Sólo pude repartir 5 diskettes, debido a un problema de última hora con la duplicación. Sin embargo, enseñé LILO a todo el mundo y los dejé sin habla, excepto los silenciosos murmullos «N...n....nnn... Ninjin????!!!!!» («C...c...ccc...Carrot????!!!!).

Después de una ligera discusión decidimos llamar a la versión japonesa «Ninjin-kun» (Carrot Boy). En realidad, muchos, incluyendo a Tsujikawa de Ese-Artists' factory y New Funky Kobayashi, ya lo sabían, pero se sorprendieron completamente viendo la versión real. Aparentemente KAI magazine sabe lo que le gusta a los usuarios de MSX. Nosotros los japoneses llamamos a estos juegos «Bakagee», literalmente «juegos estúpidos», aunque contrariamente al título, apreciamos mucho este tipo de juegos.

3. Se mostraron los emuladores fMSX-PC98 y fMSX-DOS. Puse sobre todo Gals Quest 2, cuyos autores (Tomorrows Soft) no pudieron venir este día (estuvieron ocupados) para jugar con el Microsoft Sidewinder.

Wataru el distraido, networker de GIGAMIX, compró una Hype computer magazine que traia varios emuladores (Apple II, MSX, Amiga y tal) y los enseñó al público.

Oshiruko y Amazake, la comida y bebida tradicional japonesa de la nueva temporada se sirvió a los visitantes.

Lo más importante de MSX Hatsumoude fue una subasta; reunimos software y harware raro de MSX y lo vendimos a golpe de martillo. Había Disk Stations de Compile (3000 yenes), MSX Techical Handbook (3500 yenes), ROMs sin nombre (varios cientos de yenes por 20 ROMs), un anuncio en papel de water del distrito redline (1 yen), MSX-AUDIO chip para la SoundBlaster (200 yenes. Recibí una recompensa), y muchas otras cosas sin valor, otras no valían la pena.



Omega Master of Nakedness

Llevé casi todo el tiempo un taparrabos fundoshi y uno practicó una versión en directo de MSXMAN.GIF de http://www.kt.rim.or.jp/~mtys/msx-e.htm =;-9

La tendencia del acontecimiento fue que no hubo muchos lanzamientos nuevos; de hecho, hubo más cosas en papel que en diskette. Tratan más sobre chistes privados que sobre el MSX. Tampoco intervino TOMBOY, el fanzine más grande de Genuine Network.

Muchos visitantes tenían más ganas de jugar con sus cosas favoritas que de comprar soft/hardware de última generación.

No creo que nadie no japonés puediese pillar de qué iban las revistas en papel y disco, porque ninguna de ellas estaba ni siquiera parcialmente en otra cosa que no fuese japonés y toda la información que contienen no le sirve a los extranjeros. New Funky Kobayashi dijo algo muy acertado:

«Yo hice «Atacchatte 25%» (un juego tipo Trivial que causó sensación en la escena japonesa del 96, y que se distribuyó en Tilburg) que puede mostrar kanjis incluso en MSXs europeos. ¡Deja que hojee diccionarios japoneses!. ¡No me importa que según qué preguntas fuesen difíciles incluso para los propios japoneses!.

NASU (Hidekatsu Yokoi) preguntó si los usuarios europeos son conscientes de la censura de Takeru. En realidad ni a él ni a nadie de nosotros nos importa ya, por el problema de que el cierre de Takeu es un golpe final para nosotros los usuarios amateurs. Algunos buscamos una alternativa en Mado-no-mori (window forest), un sistema de distribución por CD-ROM/Internet en

http://www.forest.impress.co.jp

La feria terminó a las 15:00, pero, como hacemos siempre, primero perdimos un poco el tiempo por los alrededores (¡una autoescuela!), y después fuimos regañados por unos guardas cerca de una estación de tren. Ibamos rápido o lento, haciendo secta y partiéndonos el culo todo el rato, diciendo paridas del estilo de: «Flower (de GIGAMIX), ¿terminaste «Exude 2500000000 bit Into» (*nota del traductor: ¿qué clase de secta es esta?. ¡Joder, cómo sufro !*) para MSX?,»Me he puesto un terminador para poder insertarme en el MEGA-SCSI», «No habrá seminario de Ese la próxima vez; en su lugar haremos un seminario de vela, en el que Tsujikawa vestirá trajes de marinero hecho por ti para que se los calibre!!!» (nota: Hay quien sospecha que él podría ser un travesti), «¿Hablas de «MO»s?. ¿Eso es «MSX Ouendan», un fanzine comercial que sólo duró algunos meses por el 88?», «La próxima vez que vea a Hideki Imamura lo hincharé a hostias para que Takamichi pueda abrazarlo bien fuerte desnudo!?!?»....

Hay que decir que los intereses de los usuarios de MSX frecuentemente recogen ciertos temas (por ejemplo, estrellas de la tele, bebidas en lata de mal gusto, comedias pasadas de moda...)

Wataru, Flower, Taki (de M.K Soft), Skeleton-Taka (de M.K Soft y también SYNTAX) y yo fuimos a un karaoke. Nos hicimos nuestro fanzine con las letras de las canciones y bailamos e hicimos un poco el burro. Encontramos a Skeleton-Taka con un nuevo R800 a 36 Mhz. Aunque instaló accidentalmente un ventilador boca abajo que se convirtió en un buen calentador XDDDD, así que su R800 está más bien fundiendose poco a poco :(

Traducido por **Marce**

El capi es muy mayor

VDP BLASTER

¡Por fin has llegado a la página que tanto esperabas! Y es que no es para menos, porque en esta sección vais a aprender, una vez más, los truquis más alucinantes que se pueden ver en vuestro MSX. Y para abrir el apetito ahí va un resumen de lo que veremos esta vez: ¿Os acordais del efecto que hacen en la demo Unknown Reality con un presentador de ls MTV (Ray no se qué), de la intro del Sunrise Picturedisk #11, del Coper Shock del Metal Limit (IOD) o, por poner un clásico que todos recordareis, la archiconocida cortina de la presentación del XAK II? ¿Que os acordais de todas ellas y no les veis ninguna similitud? Pues sí que la tienen. En realidad todas se basan en el mismo 'truqui' en el que, por supuesto, intervienen las interrupciones del VDP. Asi pues, vamos a ver como me lo monto para que nos entendamos...

TEORIA PREVIA

Como sabeis, existe una forma de esperar hasta que el barrido del VDP se encuentre en una determinada línea horizontal, para poder hacer algún cambio de página, de paleta, etc... Pero esta vez, para innovar un poco, vamos a usar otra técnica, que no consiste en esperar a una determinada línea, sino que esperamos a que empiece el barrido, o sea, como si esperásemos a la línea 0 y no parar hasta que termine, o sea, línea 255 o 234. El hecho de limitar la espera al principio y al final no siempre es útil, pero esta vez nos vendrá bien y saldremos ganando en rapidez y menos bytes para la rutina de espera. Para ello usamos el bit 6 del registro de estado 2 (S#2), conocido por las siglas VR (VeRtical scanning line timing flag) y cuya razón de ser es la de ponerse a 1 mientras el VDP está realizando un barrido vertical, es decir, que solo está a 0 en el tiempo que transcurre entre que termina con la última línea (212 normalmente) y la línea 0.

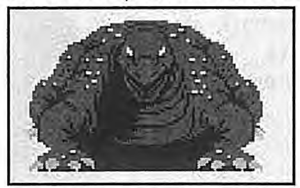


Figura 34 - El capitán cuando nos retrasamos con los artículos

Dicho esto, parece obvio que nuestra rutina de espera deberá 'perder el tiempo' hasta que este bit esté a 0 o a 1, según queramos. Bien, hasta aquí ya sabemos como esperar para hacer lo que queremos, pero ¿que queremos hacer esta vez? Paciencia, que queda aún más bits por descubrir... Resulta que existe un bit, vecino del anterior (es el bit 5 de S#2), que hace casi lo mismo, aunque este se llama HR (HoRizontal scanning line timing flag) y se encarga de ponerse a 1 cuando el VDP está realizando un barrido horizontal (recordad que el susodicho barrido se realiza punto a punto, aunque a veces ablemos sólo del vertical, también existe el horizontal (cada línea es recorrida por e punto de izquierda a derecha)). Para aclarar las cosas, este último bit se pone a 0 en el momento en que el punto donde se realiza el barrido ha llegado a la parte derecha de la pantalla, pero aún no ha empezado la siguiente línea. Desafortunadamente no disponemos de ningún método capaz de interrumpir al VDP enmedio de un barrido horizontal, cosa que sí puede hacer el GFX 9000 (¡quiero uno!)

LA UNION HACE LA DEMO

Así es, uniendo las posibilidades de estos dos bits, y con la ventaja de que están los dos en el mismo registro de estado, podemos hacer una infinidad de efectos, basados todos en lo mismo: Se trata de cambiar línea a línea el contenido de R#23, de formas varias (haciendo un seno, por ejemplo). Con esto conseguiremos que la pantalla se deforme línea a línea, de forma instantanea, pudiendo lograr efectos como el que os he dicho de la UR. También existe la posibilidad de cambiar en cada línea la página que se visualiza, o incluso alargar las imagenes de la siguiente forma: Si en la línea 0 de la pantalla R#23 está puesto a 0, y en la línea 1 está a 255 (=-1), y en la 2 a 254... hasta la 212 en la que esté a 44, veremos toda la

pantalla rellena de la línea 0. Esto es lo que hace la cortina del XAK II; llena la pantalla de la misma línea de arriba hacia abajo.

Bien, ya se que no os habeis enterado de nada, así que teclead el programilla (esta vez es muy corto) y lo vereis con vuestros ojos.

PROGRAMA 1: El GiRaVueLTaS

Ya, ya se que suena a mariconada, pero cada autor tiene derecho a bautizar sus programas como le sale del alma, ¿no?

Vayamos paso a paso para ver qué hace el programa: Para empezar coloca en IX la posición de una tabla que contiene los datos de un seno, hechos con el SIN.BAS que vereis más adelante, y crea la etiqueta FIN_TABLA que es el valor que meto al final de la tabla (para detectar cuando tengo que volver al principio de ella). El hecho de que coja el 127 es porque es el valor intermedio. Asi tengo un rango de +126 a -12... ¡ups! ahora que escribo esto me doy cuenta de que si pusiera 128 tendría más rango. La cuestión es que con un valor como este podemos usar desde 0 a 127 para los positivos y de 255 a 129 para los negativos (almacenándolos en complemento a 2).

```
; Efecto GiRaVueLTaS
; (c) 1996/7 by Ramoni

TABLA:      EQU   #B060
FIN_TABLA:  EQU   127

            ORG   #B000

            DI
            LD    IX,TABLA

SET_R#17:   LD    A,128+23
            OUT   (#99),A
            LD    A,128+17
            OUT   (#99),A

SET_S#2:    LD    A,2
            OUT   (#99),A
            LD    A,128+15
            OUT   (#99),A
LETS_GO:
VR:         IN    A,(#99)
            BIT   6,A
            JR    NZ,VR

END_TAB:    PUSH  IX
            INC   IX
            POP   HL
            LD    A,(HL)
            CP    FIN_TABLA
            JR    NZ,BUCLE
            LD    IX,TABLA
            JR    END_TAB

BUCLE:
HR:         IN    A,(#99)
            BIT   5,A
            JR    NZ,HR

END_TAB2:   LD    A,(HL)
            CP    FIN_TABLA
            JR    NZ,CHG_R#23
            LD    HL,TABLA
            JR    END_TAB2

CHG_R#23:   OUT   (#9B),A
            INC   HL

HR2:        IN    A,(#99)
            BIT   5,A
            JR    NZ,HR2

VR2:        BIT   6,A
            JR    Z,BUCLE

READ_SPC:   IN    A,(#AA)
            AND   %11110000
            ADD   A,8
            OUT   (#AA),A
            IN    A,(#A9)
            BIT   0,A
            JP    NZ,LETS_GO

SET_S#0:    XOR   A
            OUT   (#99),A
            LD    A,128+15
            OUT   (#99),A

            EI
            RET
```

SET_R#17 lo que hace es anotar en R#17 el valor del registro R#23, para poder acceder a él mediante el modo indirecto sin autoincremento (a través de #9B). A continuación selecciono el registro S#2, para leer los susodichos bits, y como no vamos a usar ningún otro registro de estado, podemos dejarlo durante todo el programa en R#15. recordad que esto se pue de hacer gracias a que trabajamos en 'modo DI', que si no s nos colgaría más rápido quel windows.

LETS_GO: ¡Yea! VR mira que el bit 6 de S#2 sea 0, y si no se queda dando vueltas por ahí.

END_TAB incrementa IX y mira si hemos llegado al fina de la tabla, en cuyo caso le da el valor inicial de nuevo. Lo d hacer un PUSH IX POP HL es porque n puedo hacer un L HL,IX.

BUCLE: Aquí H se ocupa de espera a que el bit 5 esté 0 y END_TAB2 mir el contenido de la po sición indicada por HL (que es el registro que lleva la cuen ta de la posición e la tabla dentro del bucle) y comprueb de nuevo que no no hayamos pasado. CHG_R#23 escribe e correspondiente va lor en R#23 (nótes la comodidad del mé todo indirecto sin autoincremento (¡toma frase de pe riodista profesional!)) Ahora en HR comprobamos qu ya se haya acabad con el barrido de es línea, y en VR2 mira mos si ya hemos lle gado al final del ba rrido vertical (línea 255 a 50 Hz o 234 a 60 Hz). Si no es así repite el bucle, y si l es pasa a READ_SPC, que mira si se pulsa espacio. Mientras n se pulse, salta a LETS_GO, y si se pulsa sigue con END, qu deja S#0 para que no se cuelgue el computador al poner el EI y un RET.

¿Qué os ha parecido? Sencillo, ¿no? Pues si juntais est efecto con el scroll del ***SD#8*** podreis hacer un scrolltext qu vaya haciendo zooms a las letras y deformaciones raras sin

tener que usar un sólo copy, cosa que os proporcionará una satisfacción infinita. Os lo aseguro.

PROGRAMILLA 1: SIN.BAS

¿Cómo?, ¿que no te esperabas ver un programa en BASIC en esta sección?... Tranquilo hombre, que no hay uno... ¡son DOS!

Pues sí, discriminaciones aparte, a la hora de hacer cosas con las matemáticas lo suyo es hacerse una tabla desde el Basic, porque si no, no veais el follón que hay que hacer para calcular un seno desde ensamblador... Pues bien, con este programilla he hecho las tablas de los senos que uso. He puesto la longitud de onda y el número de datos como variables (L y NN), con lo cual, cambiando estos podeis cambiar el tipo de efecto. Ahí van unas cuantas combinaciones que molan:

NN	L
128	34
256	50
512	126
1024	126
2048	126

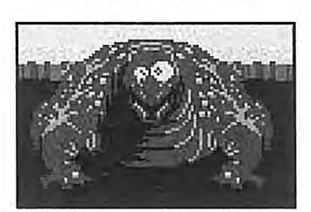


Figura Te - El capitán cuando se le cuelga el Compass

Os pongo estos para que vayais probando, pero sabed que cualquier combinación es buena (siempre que L no sea mayor de 126, por lo que os he explicado antes). Sólo advertiros de que al estar en Basic a pelo, tarda un poco (sobretodo el de 2048), pero vale la pena esperar.

PROGRAMILLA 2: GIRA_GFX.BAS

Pues este es el otro programa que he usado. Esta vez sí he usado el Turbo Basic (Basic Kun si se prefiere) para hacerme cargo más deprisa con los gráficos). Lo que hace es sacar un dibujillo raro de esos que se suelen ver animados con cambios de paleta, con lo cual queda un efecto bastante... bueno, para qué engañarnos... ¡es una pasada! Lo único que teneis que hacer es ejecutarlo y esperar a que os guste lo que sale. Luego le dais a espacio y él solito grabará la imagen (hay que ver... qué mayor...). Si no quereis esperar tanto tiempo, porque la verdad es que tarda un poquito (aunque es divertido ver cómo se dibuja), podeis cambiar la variable IL, que indica el decremento de la longitud de «ello» (por llamarle de alguna forma) y acelera el proceso. Yo no pondría valores mayores de 34, ni menores de 5. Pero creo que con el que hay sale bastante bien (¡si no no lo hubiera puesto!).

Este programa lo meto para que veais el efecto que da esta rutina, porque según con qué imágen de fondo la useis, el

```
0 ' save»sin.bas»
10 CLEAR 200,&HB000
20 DEFINT B-C,E-Z
30 D=&HB060:DD=D:NN=2048:L=126
40 AI=(ATN(1)*8)/NN
50 FOR T=0 TONN
60 B=(SIN(A)*L):A=A+AI
70 IF B=>0 THEN POKE D,B ELSE POKE D,256+B
80 D=D+1
90 NEXTT
100 POKE D,127
110 BSAVE»SIN.DAT»,DD,DD+NN+1
```

efecto no es el mismo, y no parece tanto. Os aseguro que así sí que os gustará (y si no les devolvemos su dinero) (¡hey!, que eso del dinero es broma, ¿eh?... ¡a ver si me vais a decir todos que es una mierda para que os devuelva las 500 del fanzine!)

Antes de que se me olvide, tambien esta por ahí el programa 'girav.bas' que no es nada más que un pequeño cargador de la rutina, la imagen, la paleta y el seno. Bueno, dicho esto, que no es poco, vamos a pasar al...

PROGRAMA 2: XAK II

Que sí, que ya se que recordar un juego sólo por la forma en que saca el título suena un poco basto, pero para mi este efecto siempre ha sido 'la cortina del XAK II'... ¿qué le puedo hacer?

```
0 'save»gira_gfx.bas»
10 SCREEN7:SETPAGE0,0:CLS
20 VDP(9)=VDP(9)OR2:VDP(10)=0
30 DEFINT B-Z
40 _TURBOON
50 '#C-
60 SETPAGE,1:FOR T=0TO7:COLOR=(T,T,0,0):
   COLOR=(T+8,7,T,0):NEXTT:SETPAGE,0
70 COPY(0,0)-(512,50)TO(0,211)
80 L=95:C=0:IL=10
90 AI=(ATN(1)*4)/256
100 PSET(112-(((SIN(A)*L*(SIN(A))))),0),0,TPSET
110 FOR Y=0 TO 256
120 LINE-(112-(((SIN(A)*L*SIN(A)))),Y),
    (CMOD14)+2
130 LINE-(400+(((COS(A)*L*COS(A)))),Y),
    (CMOD14)+2
140 A=A+AI:NEXTY
150 L=L-IL:A=AA:AA=AA+AI
160 IF NOTSTRIG(0)THEN 100
170 _TURBOOFF
180 SETPAGE0,0:BSAVE»GIRAV.SC7",0,65534!,S
```

Amos al tajo: Para empezar, notad que uso C para indicar la dirección #9B, aunque la verdad es que no tiene ninguna importancia, pero de alguna forma hay que empezar. SET_R#17 es exactamente lo mismo que antes, así que no lo cuento otra vez.

LETS_GO es de nuevo el principio de la rutina en sí, aunque a continuación viene lo nuevo. Lo que veis no es más que la rutina VDP_LINE que ya he explicado en otras ocasiones, que lo que hace es poner la línea contenida en el registro D en R#19 y esperar a que llegue. Para ello selecciona S#1 y lee el bit 0 hasta que vale 1. SET_S#2 cambia el registro de estado que indica R#15 por el 2. Tras esto, inicializamos el registro E, que nos indicará el valor que ha de tomar R#23, a 0, y esperamos a que HR valga 1 (principio del barrido horizontal). Una vez vale 1 le enviamos a R#23 el valor de E, y lo decrementamos. Luego miramos si hemos llegado al fin de la pantalla, y si no repetimos la acción. Una vez terminado tenemos que dejar R#23 a 0, porque si no, cuando pusiéramos el siguiente valor en R#19 no esperaríamos a la línea que queremos, sino a otra que dependería del valor de R#23. Hecho esto, comparamos si hemos llegado al final de la parte visible de la pantalla (212), directamente desde el registro D, tras lo cual

```
; Cortina 'XAK II'
; (c) 1997 by Ramoni

            ORG  #B000

            DI
            LD   C,#9B
            LD   D,0

SET_R#17:   LD   A,128+23
            OUT  (#99),A
            LD   A,128+17
            OUT  (#99),A

LETS_GO:    LD   A,D
            OUT  (#99),A
            LD   A,128+19
            OUT  (#99),A
            INC  D

SET_S#1:    LD   A,1
            OUT  (#99),A
            LD   A,128+15
            OUT  (#99),A
LEE:        IN   A,(#99)
            BIT  0,A
            JR   Z,LEE

SET_S#2:    LD   A,2
            OUT  (#99),A
            LD   A,128+15
            OUT  (#99),A

            LD   E,0
BUCLE:

HR:         IN   A,(#99)
            BIT  5,A
            JR   Z,HR

CHG_R#23:   OUT  (C),E
            DEC  E

VR2:        IN   A,(#99)
            BIT  6,A
            JR   Z,BUCLE

REST_R#23:  LD   A,0
            OUT  (C),A

LINE212:    LD   A,D
            CP   212
            JP   NZ,LETS_GO

READ_SPC:   IN   A,(#AA)
            AND  %11110000
            ADD  A,8
            OUT  (#AA),A
            IN   A,(#A9)
            BIT  0,A
            JR   Z,END

            LD   D,0
            JR   LETS_GO
END:
REST_R#15:  XOR  A
            OUT  (#99),A
            LD   A,128+15
            OUT  (#99),A
            EI
            RET
```





Figura yokesé - El capitán preparándose para investigar el VDP

miramos si se pulsa espacio y repetimos o salimos según proceda.

Vale, ya sé que h ido rápido, así que har unas aclaraciones: El registro D va incrementandose por que indica en que líne se realizará la interrupción, y esta va bajand hasta que llega a 212 Sin embargo, E indic qué valor debe toma R#23, lo cual se deduce facilmente: si el barrido va bajando, y nosotros subimos 'la pantalla' (o sea, la línea d la VRAM que corresponde a la primera líne visible (esto es el contenido de R#23)) lo qu pasará es que nos sacará la misma línea en toda la pantalla, con l cual parecerá que hemos copiado toda la pantalla desde D hast 255 con la línea D (cuando digo la línea me refiero al valor de registro D).

Si alguien quiere usar esta cortina, deberá introducir un cambio d página o apagar el monitor (y no m refiero a darle al 'power') para qu no se vea la imagen hasta que empiece la cortina, pero eso está más qu tirado...

También se puede modificar u poco para que a la vez que va copiando la línea por pantalla haga un sen con el R#19, o alguna otro cosilla. Ah sí que cuenta la imaginación y la creatividad que uno tenga.

¡Terminado ya he! No veais lo que me ha costado escribi este artículo (primero los exámenes, luego la rutina del XA no me salía por culpa del COMPASS (eso, echandole la culpa

los demás cualquiera... (mi subsconciente... tendré que matarlo), y para acabar exámenes de nuevo!...))

NOTA DE KONAMI MAN: El capitán se había dejado un paréntesis. Menos mal que aquí estoy yo maquetando para arreglar los desaguisados de esta gente. Me parece que voy a pedir un aumento de sueldo...

```
0  ' save»girav.bas
1 ' (cargador para el GiRaVueLTaS)
2 '
10 VDP(10)=0:VDP(9)=VDP(9)OR2
20 CLEAR 200,&HB000
30 SCREEN7:SETPAGE1,1:BLOAD»GIRAV.sc7",S
40 SETPAGE,0:FOR T=0TO7:
   COLOR=(T,T,0,0):COLOR=(T+8,7,T,0):NEXTT
50 BLOAD»GIRAV.BIN»:BLOAD»SIN.DAT»
60 DEFUSR=&HB000:A=USR(0)
```

Así que no os quejeis, y a ver si alguien me envía alguna rutina, un efecto, algo que hayais hecho, no sé, algo para que me sienta realizado. Por cierto, que se me están acabando las ideas (aunque aún me quedan algunas) así que si alguien quiere que haga algo especial que lo diga (a ver si alguno me va a pedir que le haga 34 scrolls omnidireccionales con 'morfings' de fondo y ecualizador que salga entre las letras y me pone en un compromiso...) De momento esto es todo pero, para despedirme al estilo Carrascal en el los cortes que hacen entre peliculas para introducir el tema del telenoticias: «Todo esto está muy bien, pero ¿se podrían hacer estas deformaciones (o algo parecido) con un bloque de la pantalla de 128x64 conservando un fondo fijo o en movimiento, e incluso deformar el bloque y que se viera el fondo fijo por debajo?» Os doy una pista... dividid la coordenada X entre 8 y la Y entre 4. Ale, así me gusta acabar a mi una sección: con intriga...

¡Hasta incluso!

Ramoni





Como workea el MEGA SCSI

- ¡Manos paralelas al eje Y! O me acoquinan 30.000 p.p. ahora mismo, o enchufo este musicófono con músicas del SaveR.
- ¡¡AAAARGH!! ¡No, por si te place! ¡Llévate todos los millardos que quieras!

A las güenas. Ya os dije que en el banco volverían a distraerse, y gracias a las ¿músicas? del SaveR he conseguido hacer realidad el sueño de todo Konami Man: agenciarme una unidad ZIP.

Así pues, mi Mega-SCSI ya tiene curro, y dado que el menda ha pasado largas horas (de 134 minutos a lo menos) investigando cómo rula el tinglado este, pues se lo tengo que contar a alguien... y vosotros sois los que estais más cerca. Lo siento.

Bueno, como siga llenando esto de roña sectaria el capitán me va a cortar algo más que el artículo con las tijeras, así que mejor voy al pixel. En el número anterior de **SD - Como Sea** os conté algo sobre la SRAM del Mega-SCSI, y lo que voy a hacer ahora es revelaros cómo trabaja este controlador con un dispositivo de almacenamiento (por ejemplo, mi preciosa ZIP). Recordad que para usar las rutinas de la BIOS del SCSI hay que hacer una llamada a la posición #7FCC de su slot.

¡ERROR!

«Pues sí que empezamos bien... ¡hala, a resetear!» ¡Tranqui, que esto no es el güindous! Antes de empezar a tragar rutinas como locos, te dejo aquí en medio un listado de los códigos de error que pueden devolver.

CODIGOS DE ERROR

- 0: *Dispositivo protegido contra escritura.*
- 2: *No está listo* (uséase, que metas algo para leer/escribir en la unidad).
- 4: *Error al transferir datos.*
- 6: *Dispositivo ocupado*, es decir, en uso por otro controlador de la cadena SCSI.
- 8: *Conflicto de reserva.* El dispositivo está reservado para uso exclusivo de otro controlador de la cadena SCSI, lo mejor es reintentar el acceso pasado un tiempo.
- 10: *Tipo de dispositivo no soportado/Error de escritura.*
- 12: *Otro error/Error de arbitraje.* Este último aparece cuando el Mega-SCSI y otro controlador han intentado acceder a la vez al dispositivo, y el otro ha llamado al primo de Microsoft y ha ganado.
- 16: *Error de formato* (¿formateo?).

Lo más normal es tener un solo controlador (el Mega-SCSI), en cuyo caso no verás los errores 6, 8 y 12 ni en pintura.

¡¡SECTA!!

No, no es lo que parece (tranquilo, capi...) Lo qu pasa es que cuando los japopayos escriben «sector» en katakanas les queda algo que se pronuncia exactamante «secta».

La primera rutina que l BIOS del Mega-SCSI nos ofrece para acceder a los dispositivos a él conectados es la lectura y escritur directa de sectores; a con tinuación tienes su cabece ra. Como ves es posible tra tar números de sector de 24 bits, es decir, 8 gigas li neales...

```
;Lectura y escritura de sectores
Entrada: A  =#00 + nº. de partición DOS (0 a 7), o bien
              #40 + nº. de partición extendida (0 a 15)
         Cy =0 ☞ Lectura de sectores.
         Cy =1 ☞ Escritura de sectores.
         B  =Número de sectores a leer/escribir
         C  =Número de sector inicial (bits 23 a 16)
         DE =Número de sector inicial (bits 15 a 0)
         HL =Dirección de origen/destino de los datos a escribir/leer
Salida:  Cy =0 ☞ No hay error
         Cy =1 ☞ Hay error
         A  =Código de error (si Cy=1)
         B  =Número de sectores leídos o escritos
```

¿ENTRAS O SALES?

La siguiente rutina permite controlar los cambios de disco en dispositivos removibles (nunca me ha gustado este anglicismo; vaya, me parece a mí que yo remuevo el colacao al echarlo en la leche, y lo que hago con los discos es meterlos y sacarlos, pero en fin...)

```
;Obtención de información sobre cambios de disco
Entrada: A  =#10 + Nº. de partición DOS (0 a 7), o bien
              #50 + Nº. de partición extendida (0 a 15)
         HL =Puntero al DPB (Drive Parameter Block) de la unidad
Salida:  Cy =0 ☞ No hay error
         Cy =1 ☞ Hay error
         A  =Código de error (si Cy=1)
         B  =1 ☞ No ha habido cambio de disco
         B  =255 ☞ Ha habido cambio de disco.
         B  =0  ☞ No hay información sobre el cambio de disco
```

La partición DOS puede ser cualquiera de las que estén asignadas al dispositivo en cuestión. La dirección del DPB la puedes obtener, en el par IX, con la función ALLOC del DOS (código #1B):

```
LD C,#1B LD E,unidad (0=defecto, 1=A:, ...)
CALL 5
PUSH IX
 POP HL
```

Naturalmente, si la rutina te devuelve B = 255, no lo volverá a hacer hasta que vuelvas a realizar un cambio de disco.



LO IMPORTANTE ES PARTICIONAR

Llegamos a uno de los pocos puntos flacos del MSX: el sistema operativo. Ya he dicho un millardo de veces que el DOS 2 es una maravilla, pero tiene una limitación bastante molesta: trabaja con números de sector de 16 bits, por lo que por muy capaz que sea el Mega-SCSI de manejar 8 Gigabytes de un tirón, el DOS sólo llega a 32 Megabytes; por tanto, cualquier dispositivo de mayor capacidad ha de ser dividido en particiones.

El Mega-SCSI está preparado para gestionar al mismo tiempo ocho particiones normales y dieciseis extendidas. Las particiones normales son las que tienen asignada una letra de unidad y son accesibles mediante los comandos normales y las rutinas BIOS del DOS; como sólo hay ocho unidades lógicas (A: a H:) no tiene sentido que haya más de ocho particiones disponibles. Las particiones extendidas sólo son accesibles mediante la BIOS del SCSI, y normalmente son utilizadas en la emulación de disketeketes.

Sea del tipo que sea, cada partición está definida por una tabla de 16 bits, cuya descripción es esta:

```
;Tabla descriptora de partición
+0: Identificador del dispositivo SCSI (0 a 7), codificado de una
    manera un tanto extraña: si el identificador es N, este byte tiene el
    bit N puesto a uno. Es decir, %00000001 para el ID 0,
    %00000010 para el ID 1, etc.
+1, bit 7: Está puesto a uno si se ha realizado un cambio de disco Y
    dicha circunstancia ha sido comprobada mediante las funciones #10-
    #17 o #50-#5F. No se vuelve a poner a cero hasta que el
    usuario lo hace manualmente.
+1, bit 6: Puesto a uno si la partición está protegida contra escritura.
    Paralelamente, para proteger una partición hay que poner a uno este
    bit.
+1, bits 5 a 0: No se usan, hay que dejarlos a cero.
+2: Bloque inicial, bits 23 a 16.
+3: Bloque inicial, bits 15 a 8.
+4: Bloque inicial, bits 7 a 0.
+5: Número de bloques, bits 23 a 16.
+6: Número de bloques, bits 15 a 8.
+7: Número de bloques, bits 7 a 0.
+8: Tamaño de un bloque en bytes, bits 15 a 8.
+9: Tamaño de un bloque en bytes, bits 7 a 0.
+10 a +15: No se usan, hay que dejarlos a cero.
```

Cualquier dispositivo de almacenamiento de datos SCSI está dividido en bloques, cuyo tamaño se fija al formatearlo. En el caso del MSX este tamaño es siempre igual al de un sector, es decir 512 bytes.

Para acceder a estas tablas disponemos de la siguiente función:

```
;Lectura/escritura de las tablas de partición
Entrada: A  =#84 ☞ Lectura de una tabla de partición DOS
             #85 ☞ Escritura de una tabla de partición DOS
             #86 ☞ Lectura de una tabla de partición extendida
             #87 ☞ Escritura de una tabla de partición extendida
         C  =Partición (DOS: 0 a 7; extendida: 0 a 16)
         HL =Dirección de origen/destino de la tabla
Salida:  Cy =0 -> No hay error
         Cy =1 -> Hay error
         A  =Código de error (si Cy=1)
```

Si pretendemos leer la tabla de una partición inexistente (no definida), la rutina no devolverá error, pero el identificador de dispositivo estará a cero. Si la partición está asignada al disco ESE-RAM, este byte valdrá 255, y el resto de bytes no tendrán significado.

Es posible crear una partición nueva, si es que no están ya todas definidas, mediante la siguiente función:

```
;Creación de una partición
Entrada: A  =#80 -> Crear partición DOS
             #82 -> Crear partición extendida
         HL=Dirección de la tabla de la partición a crear
Salida:  Cy =0 -> No hay error
         Cy =1 -> Hay error
         A  =Código de error (si Cy=1)
         C  =Número de partición creada
```

Si no queda ninguna partición libre (ya hay definidas ocho particiones DOS o dieciseis extendidas), la función devolverá el código de error 12.

Análogamente, podemos liberar una partición existente:

```
;Liberación de una partición
Entrada: A  =#81 -> Liberar particiónDOS
             #83 -> Liberar partición extendida
         C  =Número de partición a liberar
Salida:  Cy =0 -> No hay error
         Cy =1 -> Hay error
         A  =Código de error (si Cy=1)
```

¡NO ES LO MISMO!

Lo más normal es que después de comprar un Mega-SCSI y un lokesea de nosekuantos megas te queden pocas ganas y menos dinero para comprar otro invento parecido, por lo que el SCSI es entonces el único controlador de disco aparte del de la disketera, y por tanto el principal. En ese caso averiguar el slot en el que se encuentra es sencillo (basta consultar #F348), y las particiones DOS coinciden con las letras de unidad (0 para la A, 1 para la B, etc).

Pero puede darse el caso de que tu vecino, ese que hace músicas tan claustrofóbicas, se compre un IDE y te pida que lleves la ZIP a su casa para llenarse el disco duro con las japonesas que has ido coleccionando a lo largo de todos estos herzios... y además, en el mundo del MSX hay gente para todo: Tsujikawa me ha dicho que tiene dos Mega-SCSIs conectados a su Turbo-R.

En estos casos hay más de un controlador y no podemos asegurar que el ídem asociado a la unidad que nos interesa sea el principal; es decir, ya no podemos sacar el slot de #F348 ni averiguar tan fácil mente a qué número de partición se refiere una determinada unidad.

La solución se encuentra de nuevo en la zona d trabajo del MSX. Tenemos ocho preciosos bytes qu alegremente nos indican...

```
#FB21: Slot del primer controlador
#FB22: Número de unidades asignadas al primer controlador
......
#FB27: Slot del cuarto controlador
#FB28: Número de unidades asignadas al cuarto controlador
```

Ejemplo: si tenemos dos controladores, el primero tiene asignadas tres unidades (A a C) y el segundo es nuestro Mega-SCSI, entonces la unidad D corresponde a la primera partición DOS (la 0) del mismo, la E: a ls segunda (la 1), etc. Y la cosa se compli ca aún más si la unidad lógica no coincide con la físi ca (recuerda el comando ASSIGN)...

¡¡Pero que no panda el cúnico!! Ya sabeis que Konami Man es un genio de la programación y un gran artista musical, pero hay una faceta mía que no conoceis: la de pirata. Sí, he cogido el cambiador de particiones del Mega-SCSI, CP.COM, y lo he desensamblado de arriba a abajo, extrayendo estas rutinas que pueden serte muy útiles...

```
; Búsqueda del controlador asociado a una unidad
;Entrada:A  =Unidad lógica (0:defecto, 1:A, etc.)
;Salida:  Cy =0 -> No hay error
;         Cy =1 -> Error: la unidad lógica no existe
;         B  =Slot del controlador
;         C  =Unidad respecto a la primera asociada
;             a ese controlador (la primera es la 0)

_CURDRV: equ  #19
_ASSIGN: equ  #6A

BUSCONT:  OR    A
          JR    NZ,NODEFD ;Si es la unidad por defecto,
          LD    C,_CURDRV ;averigua cuál es.
          CALL  #0005
          INC   A

NODEFD:   PUSH  AF
          LD    C,_DOSVER
```

```
         CALL #0005
         LD   A,B
         CP   #02
         JR   C,ESDOS1   ;Si DOS 2, averigua la unidad física
         POP  BC         ;correspondiente a la logica.
         LD   D,#FF
         LD   C,_ASSIGN
         CALL #0005
         PUSH DE

ESDOS1:  POP  AF         ;A = Unidad física,sea DOS 1 o DOS2
         DEC  A
         LD   B,#04
         LD   HL,#FB21

BUCCONT: SUB  (HL)       ;Resta de la unidad física
         JR   C,CONTFND  ;el núm. de unidades de cada controlador
         INC  HL         ;hasta obtener un número negativo.
         INC  HL
         DJNZ BUCCONT
         XOR  A
         LD   C,A
         SCF             ;Vuelve con C=0 y CY=1 si la unidad
         RET             ;no existe.

CONTFND: ADD  A,(HL)     ;A = num. de unidad respecto
         INC  HL;a ese controlador (la primera es la 0).
         LD   B,(HL)     ;B = Slot del controlador.
         LD   C,A
         OR   A;Vuelve con CY=0.
         RET
```

En el ejemplo que he puesto antes, con A=5 a la entrada tendremos C=1 a la salida y el contenido de #FB23 en B, por lo que cualquier operación referente a esa unidad deberá ser realizada con la partición DOS número 1 y a través de la entrada #7FCC del slot correspondiente.

Otra rutinilla desensamblada:




```
;Comprobación de la presencia de un Mega-SCSI
;Entrada: A  =Slot a comprobar
;Salida:  Cy =1 -> Ese slot contiene un Mega-SCSI
;         Cy =0 -> Vete a saber qué hay en ese slot

RDSLT:     EQU  #000C
BUSMEGAS:  LD   B,#08
           LD   C,A
           LD   DE,#7FE0
           LD   HL,MEGA_S

BUSMBUC:   PUSH HL
           PUSH DE
           PUSH BC
           LD   A,C
           EX   DE,HL
           CALL RDSLT
           POP  BC
           POP  DE
           POP  HL
           XOR  (HL)
           RET
           INC  DE
           INC  HL
           DJNZ BUMBUC
           SCF
           RET

MEGA_S:    DB   «MEGASCSI»
```

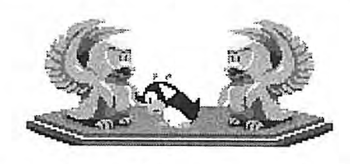
ENROLLOME

Igual ya te has preguntado cómo se las arregla el Mega-SCSI para manejar dispositivos de hasta 8 gigas (uséase, 256 particiones) si sólo puede gestionar ocho particiones DOS a la vez. Pues de una maformanera bien sencilla. Cuando formateamos un disnegativo con SFORM.COM, en el directorio raíz de cada partición se crea un archivo llamdo MEGASCSI.TBL, que contiene las tablas de datos de todas las particiones, en el mismo formato que usan las rutinas que hemos visto antes.

Así pues, el programa CP.COM lo único que hace es leer de la partición en curso (de la cero, al principio del disco, si añadimos la opción /I) ese fichero, y de ahí sacar los datos de la nueva partición a establecer. Por lo mismo, si quieres averiguar cuántas particiones hay en un disco no tienes más que buscar el MEGASCSI.TBL (ojo, tiene los atributos de oculto y sistema) y dividir su longitud por 16.

Te aconsejo usar la versión 0.09 de SFORM.COM, ya que formatea los discos con formato ASPI, de forma que todas las particiones pueden ser leídas por un PC (al menos con un PC que tenga la ZIP SCSI, no he probado la de puerto paralelo). Además este formato es más fiable que el antiguo (que me ha dado algunos problemas con los cambios de partición).

En cuanto a las particiones extendidas, se gestionan con el programa EP, que permite asignar un fichero imagen de disketekete (obtenido con FDSAVE) a una partición extendida, o directamente a una unidad DOS (esto último viene muy bien para añadir o modificar ficheros sin tener que pasar la imagen otra vez a un disketekete) con la versión 0.09. Como una partición se define con un bloque inicial y un número de bloques, el fichero imagen a asignar no puede estar fragmentado, es decir, ha de ocupar clusters consecutivos en el disco; de lo contrario aparecerá un «Fat chain error» al intentar asignarlo. ¿La solución? Intenta copiar el fichero en el mismo disco con otro nombre, pero lo más limpio es desfragmentar la unidad con el Improve o alguna utilidad similar.



Como ya sabrás, añadiendo las opciones /B (emular arranque) y /R (resetear la maquinita), ya tenemos la emulación de disketeketes más perfecta que jamás ha existido, permitiéndonos ejecutar juegos y programas de hasta 16 disketeketes por muy reacios que sean a la instalación en jardisduro o al DOS 2 (recuerda que puedes arrancar en DOS 1 pulsando el 1 si tienes instalado el DOS del Turbo-R). Para emular el cambio de disco no hay más que pulsar la tecla asignada a tal efecto con el programa ESET (¡OJO! La tecla ha de estar pulsada cuando el juego intente acceder al nuevo disco, si no no funciona) para que el led de CAPS parpadee e indiquemos, mediante el teclado numérico, el número del nuevo disco a emular.

«Has dicho mediante el teclado numérico.»

Si. ¿Qué pasa?

«¡¡QUE YO TENGO UN 8245 SIN TECLADO NUMERICO!!»

Ciertamente es un problema. Pero ya sabes que Konami Man se pasa los problemas por el SCSI. He estado investigando y he descubierto que en las direcciones #7FB0 a #7FBF del Mega-SCSI hay una tabla con las teclas asignadas a los cambios de disketekete en el modo de emulación de ídems. El contenido de esta tabla es el siguiente:

#39, #49 ,#59, #69, #79, #0A, #1A, #2A
#3A, #4A, #7A, #6A, #19, #5A, #09, #29

El primer nibble corresponde a la columna de la matriz del teclado y el segundo a la fila, igual que en la rutina de la BIOS *SNSMAT (#0141)* y de acuerdo con la siguiente tabla para el teclado europeo:

Columna:	7	6	5	4	3	2	1	0
Fila: 0	7	6	5	4	3	2	1	0
1	;	]	[	\	=	-	9	8
2	B	A	ACEN	/	.	,	'	'
3	J	I	H	G	F	E	D	C
4	R	Q	P	O	N	M	L	K
5	Z	Y	X	W	V	U	T	S
6	F3	F2	F1	CODE	CAPS	GRPH	CTRL	SHIFT
7	RET	SEL	BS	STOP	TAB	ESC	F5	F4
8	RGHT	DWN	UP	LEFT	DEL	INS	HOME	SPACE
Teclado 9	4	3	2	1	0	/	+	*
numrico A	.	,	-	9	8	7	6	5

Para emular el cambio de disco con las teclas numéricas normales y las letras A a F no tienes má que sustituir la tabla por esta:

#00, #10, #20, #30, #40, #50, #60, #70,
#01, #11, #62, #72, #03, #13, #23, #33

¿Que no sabes ensamblador? ¿Que lo único qu tú sabes hacer es jugar al Tetris? Bueno, pues «tetrea este programoide:

```
10 CLEAR 100,&HA000: INPUT «Slot Mega-SCSI»;SL
20 IF PEEK(&HFCC1+SL)>127 THEN INPUT
   «Subslot»;SB:SL=SL+4*SB+128
30 PRINT:PRINT«1 - Teclado numérico»:PRINT«2 - Teclado
   normal»:A$=INPUT$(1)
40 IF A$=«1» THEN RESTORE 100 ELSE RESTORE 120
50 DI=&HA100:GOSUB 70:RESTORE
   140:DI=&HA001:GOSUB 70
60 POKE &HA000,SL: DEFUSR=&HA001:
   J=USR(0):END
70 READ A$:IF A$=»!» THEN RETURN ELSE POKE
   DI,VAL(«&H»+A$):DI=DI+1:GOTO 70
100 'Teclado numérico
110 DATA 39, 49, 59, 69, 79, 0A, 1A, 2A, 3A, 4A,
   7A, 6A, 19, 5A, 09, 29, !
120 'Teclado normal
130 DATA 00, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 01, 11,
   62, 72, 03, 13, 23, 33, !
140 'Programa
150 DATA 3A, 0, A0, 26, 40, CD, 24, 0, 3E, 81, 32,
   0, 60, 21, 0, A1, 11, B0, 5F
160 DATA 1, 10, 0, ED, B0, AF, 32, 0, 60, 3A, C1,
   FC, 26, 40, C3, 24, 0, !
```



Si quieres una asignación de teclas personalizad no tienes más que cambia la línea 130, de acuerdo co la tabla de teclas mostrada antes.

ORDENO Y MANDO

La última rutina del Mega-SCSI que vamos a ver es el gestor de comandos, que te permitirá enviar directamente comandos SCSI a los dispositivos conectados.

```
;Gestor de comandos SCSI
Entrada: A =#C0
         HL=Dirección del paquete de comandos
Salida:  Cy =0 -> No hay error
         Cy =1 -> Hay error
         A =Código de error (si Cy=1)
```

El formato del paquete de comandos es este:

+0: Identificador del dispositivo, con el mismo formato raro de las tablas de partición.
+1: No usado, hay que dejarlo a cero.
+2 y +3: Dirección del *Bloque Descriptor de Comandos (CDB).*
+4 y +5: Dirección del buffer para transferencia de datos.
+6 y +7: Dirección para el byte de status.
+8 y +9: Dirección de intercambio de mensajes.

Si quieres profundizar más en los comandos SCSI hazte con el manual de referencia del estándar SCSI, puedes cogerlo de internet pero te advierto que es más de un mega de texto...

CROQUETAS, PERO CROQUETAS SCSI

Como es navidad y/o tu cumpleaños, ahí va un regalito:

```
10 PRINT «Creando FUERA.COM ...»
20 OPEN «fuera.com» FOR OUTPUT AS 1
30 READ A$:IF A$=«!» THEN CLOSE:END
40 PRINT#1,CHR$(VAL(«&H»+A$));:GOTO 30
100 DATA 21, 81, 0, 7E, 23, FE, 20, 28, FA, FE, 38,
    30, 2A, D6, 30, 47, 3E, 1, 28, 8, 38, 21, 17
110 DATA 10, FD, 32, 3F, 1, 3E, C0, 21, 3F, 1, DD,
    21, CC, 7F, FD, 2A, 47, F3, CD, 1C, 0, 3A, 0
120 DATA 3, E6, FE, FE, 2, 28, E7, B7, C8, 11, 4F, 1,
    E, 9, C3, 5, 0, 0, 0, 49, 1, 0, 2, 0, 3, 0, 4
130 DATA 1B, 0, 0, 0, 2, 0, D, A, 45, 72, 72, 6F, 72,
    21, D, A, 24, !
```

Es un programa más bien chapucero, pues supone que el Mega-SCSI es el controlador principal, cosa que ya he dicho antes que no se debe hacer, pero bué... ahora no tienes más que hacer FUERA id, donde id es el identificador de tu unidad removible, para que el disco sea expulsado automáticamente. Gracias por tus aplausos, no se merecen...

Un par de consejos con repecto a la organización de las particiones. Es recomendable destinar seis de las ocho unidades del DOS para el Mega-SCSI, de esta forma quedarán dos libres, una para la unidad de disco (G:) y otra para el RAM disk (H:). Para impedir que la unidad H: sea asignada a la emulación de segunda unidad de disco, ejecuta ESET, y en el campo «CTRL boot» de «Key setting» pon «CTRL off» en ambas casillas. De esta forma tendrás un arranque con una disketekera por defecto, y con dos cuando arranques pulsando CTRL.

En mi caso, con una unidad ZIP como único dispositivo (pienso que esta es la mejor opción para los usuarios de Mega-SCSI), tengo la siguiente configuración:

A: *ESE-RAM disk*
B: *ZIP, partición 3 (4 si el disco tiene formato ASPI)*
C: *ZIP, partición 0 (1 si ASPI)*
D: *ZIP, partición 1 (2 si ASPI)*
E: *ZIP, partición 2 (3 si ASPI)*
F: *ZIP, reservado para acceder a ficheros imagen de disco*
G: *Disketekera*
H: *RAM disk*

En la ESE-RAM disk tengo los ficheros de arranque (AUTOEXEC.BAT, COMMAND(2).COM, MSXDOS(2).SYS, sin olvidarnos de mi fantabuloso registro de arranque RAMDD), las utilidades básicas del SCSI (EP, CP, SFORM, ESET) y un par de utilidades cortas de uso frcuente (MEM, CHKDSK...); 256K no dan para más.

En un zipkete caben tres particiones de 32 megas y una de uno o dos megas (depende del número exacto de sectores que asignes a las particiones grandes). Esta es la que coloco en la unidad B:, y aquí tengo todos los ficheros BAT que me permiten automatizar el acceso a los diversos programas del resto de particiones (con lo que la variable PATH se reduce a A: y B:\BATS), más utilidades cortas y los ficheros de ayuda del MSX-DOS.

El cachondeo con los números de partición viene dado por el formato ESE-ASPI, que empieza a numerar las particiones útiles desde el 1 (la 0 está reservada para guardar información sobre las demás particiones), mientras que con el formato antiguo la primera partición es la 0. En cualquier caso, no olvi-

des añadir la opción /I a CP para establecer las particiones cuando cambies de zipkete.

Más cosas. He aquí la dirección de la página güep de los japonESEs, donde podrás encontrar las versiones 0.09 de SFORM, CP y EP:

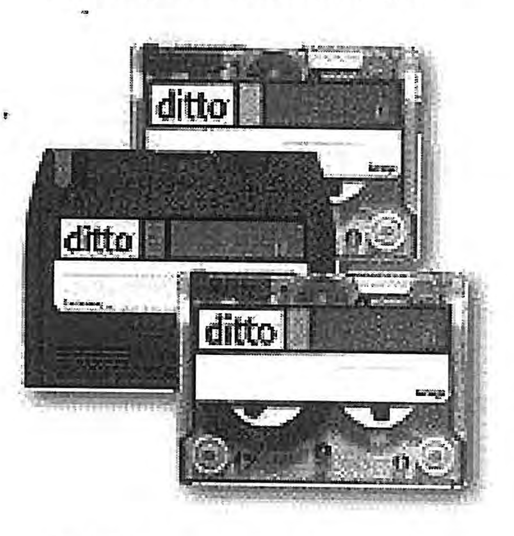
http://sakai-www.cs.titech.ac.jp/~saibara/msx/ese/

Y si lo que buscas es el manual de programación del estándar SCSI pásate por aquí:

http://scitexcd.com:8080/scsi2/Frames/

CAGA CULPA

Como ya sabes, errar es mesxesiano. Ha llegado el ineludible momento de la fe de erratones...



- En el DIOE#1 afirmé muy alegremente que el Mega-SCSI sólo es capaz de emular cuatro discos simultáneamente, cuando en relidad soporta 16. Por aquel entonces aún no lo tenía, y me guiaba por rumores.

- En el ***SD#8*** publiqué un programa para parchear la SRAM del Mega-SCSI y poder arrancar ignorando su presencia. Pues bien, esto no es necesario ya que el Mega-SCSI sí tiene una tecla, a elegir mediante la opción «key setting» del ESET, para arrancar sin activarlo. Bueno, siempre queda lo de los 60Hz, y además ya sabes dónde colocar un parche si algún día quieres modificar la SRAM por tu cuenta...

- En el mismo artículo hay una tabla descriptora del espacio de direccionamiento del Mega-SCSI que tiene un par de errores. He aquí la tabla corregida:

Nombre	Espacio	Control
BANK4	#4000-#5FFF	#6000
BANK6	#6000-#7FFF	#6800
BANK8	#8000-#9FFF	#7000
BANKA	#A000-#BFFF	#7800

Bueno, bueno, ya conoces el refrán: quien tien teclado, alguna vez se ha equivocado.



NOT ENOUGH «SECTA»

Ya puedes respirar: he terminado. Aunque parez ca increíble he escrito todo esto porque existe la remotísima posibilidad de que le resulte útil a alguien si es tu caso no te cortes: dímelo, y conseguirás qu una lágrima de emoción city corra por mi careto...

Claro, que si piensas que deberían encerrarm por difundir material tan penosamente asqueroso quedándome tan ancho, pues dímelo también. Nad asusta a un curtido miembro del club... esteee... e que he perdío la chuleta... sí, los del ***SD aquello***... pue esos.

Pues eso mismo. ¡Hasta cuando quien quiera qu sea como dicen!



///// KONAMI MAN \\\\\



Endever cómo se aprovechan de mi. Con la excusa de que yo tengo vacaciones y ellos no, ¡hala, te tocó hacer la mitad de la revista y encima maquetarla! Cualquier día me compro un primo para decírselo...

Bueno, como recordareis, en el número 8 de ***SD xwch&$!*** había una encuesta destinada a ajustar más el contenido y la apariencia de la ídem a vuestros gustos y preferencias tal que bla, bla... pues bien, hemos recibido diez encuestas rellenas (¡sólo diez! ¡¡**VAGOS!!**) y el capitán me ha dicho que haga un comentario sobre ello. ¡¿Que comente las encuestas?! Pfff, pos igual...



Mato 34 intentando impresionar a la práctica

Pues no se me ocurre otra cosa que publicar los resultados, así que vamos allá. Sobre el precio, tenemos siete respuestas *«Está bien»* y dos *«Barato pero no mucho»*. Me alegro de que no os parezca caro, porque como el capi os cuenta por ahí, vamos a tener que subirlo si queremos seguir vivos... Ah, y luego está un aprendiz de sectario que afirma encontrar el precio *«gracias al MESXES Guidebook»*.

Que por qué comprais el fanzine. Tenemos ocho *«Me gusta»*, un *usuario auténtico* (¡¡Dioskefuerte!!) y nuestro aprendiz, que alega *«Iluminación divina»*.

Sobre lo que quitaríais y pondríais...

- *Secta por ahí. Más: 3. Menos: ¡0! Daigual: 5. No sabe/No contesta/No sabe contestar:* 2. Tranquilos, secta nunca faltará en SD */-?.,»ñ.
- *Artículos técnicos. Sí: 4. Más: 4. Daigual: 1. NS/NC/NSC:* 1. Uno de vosotros afirma que *«lo intentó y le dió un calambre»*. Bueno, milagros no hacemos; si sois tan manazas que no sabeis lo más básico, como que el soldador sirve para clavar tornillos, no tenemos la culpa...
- *Sección CD's. Sí: 4. Más: 0. Daigual: 4. NS/NC/NSC:* 2. Pues al SaveR le quedan CDs para 34 artículos a lo menos...
- *Secta mesexe. Sí: 3. Más: 3. Daigual: 3. NS/NC/NSC:* 1. Y un comentario: *«De aquí a la real academia.»* Querido amigo, no lo entiendes: es la real academia la que aspira a pertenecer a la secta algún día... y a no ser que la práctica le diga al Mato algún día aquello de «¡Elige, la secta o yo!», pues eso, sectaforever.

- *Trucos. Sí: 5. Más: 4. Daigual: 0. NS/NC/NSC: 1.* Venga, confesad que os encantó el truco guai...
- *Anuncios. Sí: 6. Más: 2. Daigual: 1. NS/NC/NSC: 1.* Y mister comentarios afirma que *«cuando llama, ya lo han vendido todo»*. Intenta modernizarte: existe una cosa llamada fonófono, mucho más eficaz que las clásicas señales de humo, te lo garantizo.



Disco descubierto en casa del SaveR por nuestro servicio de ultraespionaje

- *Comentarios juegos/demos. Sí: 7. Más: 2. Daigual: 1. NS/NC/NSC: 1.* No es que ya no sepas contar, es que hay un «sí»+»más». Bueno, si quereis que comentemos más juegos, ¡¡haced juegos!!
- *Idem revistas. Sí: 8. Más: 1: Daigual: 1. NS/NC/NSC: 1.* Idem de la respuesta doble. Pos ná, a comentar revistas...
- *Idem cosas antiguas. Sí: 6. No: 1. Daigual: 2. NS/NC/NSC: 1.* Bueno, haremos lo que podamos, pero tened en cuenta que nunca andamos sobrados de páginas, y las cosas nuevas tienen preferencia sobre las antiguas...
- *Suplementos en disco. Sí: 5. No: 1. Daigual: 3. NS/NC/NSC: 1.* Uno de los «Sí» es en realidad un *«Sí sí sí»*. Cómo se nota que no lo haceis vosotros... bueno, tal vez el próximo verano.
- *Faltas de ortografía. Sí: 2. No: 2. Daygüal: 5. NS/NC/NSC: 1.* O sea, que os va la secta pero pasais de las faltas ortográficas, que son el alma de la misma. Y yo me lo creo. Y eso que era una encuesta anónima... ¡COBARDES!
- *Fotos. Mejorables: 5. Más: 1. OK: 2. NS/NC/NSC: 2.* Más un *«¡Esos contrastes!»*. Nos hacemos cargo, espero que ahora que nos hemos pasado a la tecnología laser (¡UROOO!) la cosa mejore.
- *Maquetación. Mejorable: 2. DIN A4: 2. OK: 5. NS/NC/NSC: 1.* Aunque en conjunto veo que aceptais barco, sabed que intentamos mejorar constantemente y que cada número nos salga más bonito que el anterior (¡Oh!).
- *Programación. BASIC: 7. Ensamblador: 6. Nada: 1. NS/NC/NSC: 1.* Por sus bodrios, hay respuestas múltiples. No esperábamos este interés por la programación BASIC... en cuanto a tí, que quieres aprender ensamblador «desde el principio de los tiempos», tengo hecho un curso de ensamblador fácil, Easymbler, que viene publicándose en el diskagazine de MSX-MEN, Eurolink. Echale un vistazo, o si lo prefieres pídenoslo sin poros.
- *El retraso. Me hago cargo: 8. NS/NC/NSC: 2.* Sniff... gracias por ser tan comprensivos...

Nuestro aprendiz ha despachado toda la pregunta 3 con un *«Quitaría aquello, y pondría de todo un poco»*. Buena capacidad de síntesis.

Nueve de los encuestados quieren que esta ma rranada sirva para algo, y además seis quieren ver los rersultados, incluso comentados. Pues aqu están. El aprendiz no se entera: *«Mande?»*



Llegamos a la cuestión más polémica: la aceptación de barco como animal acuático. Cinco aceptan, dos se niegan en redondo, uno acepta y se niega a la vez (¿multitarea?), y para el aprendiz, *«Endepende»*.

La pregunta-trampa del redactor favorito se salda con un Mato#34, tres «sólo conozco a Mato#34» (Pero, ¿será posible?), un Konami Man (¡yeah!), un *«Todos menos Mato#34»* (¡JUA, JUA, JUA!), un Mato+Néstor+Ramoni+Saver, dos NS/NC/NSC, y la respuesta del aspirante: *«Hay?»*

El Néstórácéntós. Futuras aplicaciones: 2 (sigo sin entender esta parida). Tiene su duende: 5 (¡Pues claro!). No: 2 (¡¡No vale, los dos tienen un MSX2, así cualquiera!!). Muchas gracias al que dice *«no os metais tanto con él, pobre»*... por fin alguien que me comprende... Ah, y me dejaba al aspirante: *«K'esunacento?»*



Sobre la reverberación autoconsecuente del PAGEMAKER, sólo se la imaginan dos encuestados; para otros seis sería cuestión de ir probando; uno de ellos pide que repitamos la pregunta por no haberla entendido bien (pues ahí va: ¿Te imaginas a un PAGEMAKER reverberizándose en su propia consecuencia?), y según nuestro docto aspirante, *«la relatividad lo impide»*.

La furella. Siete *«¿Ans?»* (uno de ellos multiplicado por 34), dos NS/NC/NSC, un *«¿Keseso?»* y un *«directo al frenopático»* por ahí, y el aspirante que la tiene *«en casa»*.

Comentarios al dorso más significativos:

«Estais como una regadera, pero quizá eso os haga diferentes e incluso interesantes (como redactores, a mí me gustan la PRACTICAS)»

Y a nosotros, sobre todo las japonesas...

«La maquetación de vuestro número 8 ha quedado genial. ¡Desintegrome en mi propia parafernalia divisuatoria de envidia!»

Ya iremos a visitarte al hospital.

«Hola troncos, vuestra revista mola un mazo, saludos a Konami Man, y a Mato, y a to et mundo, bueno pues esto es to. Abur.»

Nos es muy grato recibir tan entusiasta felicitación. Desde aquí se lo agradecemos desde lo más profundo de nuestros corazones. Reciba la expresión de nuestra más distinguida consideración. Atentamente, Club Mesxes.

«¡El NestorDisk#1 que tengo vuestro no tira ni pa tras! ¿Duendes?»

Te mandaría otro, pero entre los 90 discos rotulados NestorDisk#1 que tengo rodando por mi casa no he encontrado ninguno que contenga el NestorDisk. Lo del duende no es tan descabellado.

Pues eso es tolo. Agradeciendo vuestra colaboración, intentaremos mejorar en lo posible teniendo en cuenta vuestras sugerencias y bla, bla, bla... Ah, y no quiero acabar esta parrafada sin anunciar que el aspirante a sectario lo ha conseguido: quedas nombrado MIHODELSEMCODAHACYARPELD (Miembro Honorífico De La Secta Mesexe Con Derecho A Hacerse Cargo Y A Recibir Patadas En Los Dientes). Enhorabuena, puedes tomarte algo.



///// **KONAMI MAN** \\\\\



Siguiendo un poco el tema de anteriores articulos, voy a explicaros como funcionan los controladores de los cartuchos de PANASONIC y de ASCII.

CONTROLADOR MEGAROM DEL TIPO PANASONIC

El controlador de MEGAROMs de Panasonic funciona como la mayoria de los controladores, es decir, usando direcciones de memoria como puertos.

Una ventaja de los controladores de PANASONIC es que podemos saber que pagina esta asignada a una determinada zona de memoria, con solo leer el puerto correspondiente:

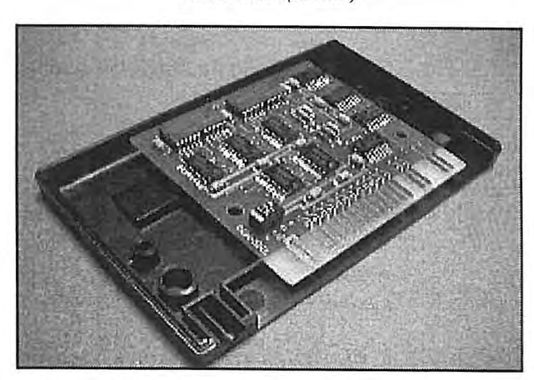
Puerto	Zona de memoria
#7FF0 (L)	#0000-#1FFF
#7FF1 (L)	#2000-#3FFF
#7FF2 (L)	#4000-#5FFF
#7FF3 (L)	#6000-#7FFF
#7FF4 (L)	#8000-#9FFF
#7FF5 (L)	#A000-#BFFF
#7FF6 (L)	#C000-#DFFF
#7FF7 (L)	#E000-#FFFF

Puertos de lectura (Panasonic)

Zona de memoria	Puertos
#0000-#1FFF	#6000-#63FF
#2000-#3FFF	#6400-#67FF
#4000-#5FFF	#6800-#6BFF
#6000-#7FFF	#6C00-#6FFF
#8000-#9FFF	#7000-#73FF
#A000-#BFFF	#7800-#7BFF ← *¡Atención!*
#C000-#DFFF	#7400-#77FF ← *¡Atención!*
#E000-#FFFF	#7C00-#7FEF

Puertos de escritura (Panasonic)

- *Para poder leer estos puertos hay que activar el bit 2 de #7FF9*
- *Esto son solo puerto de LECTURA, asi que por mucho que intenteis escribir aqui, no cambiareis la pagina asignada.*



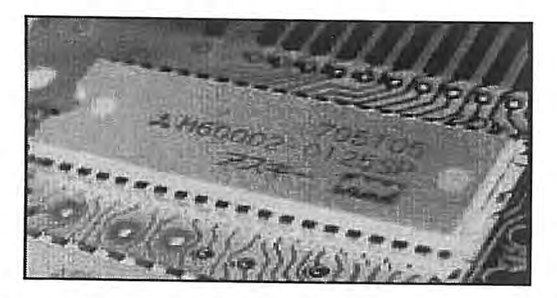
Otra ventaja de estos controladores es que pueden direccionar 4 MEGAS. Alguno/a dira:»Eso ya lo sabia yo. Los MegaRom no pasan de 512Kb (4Mb)». Bueno, cuando digo MEGAS me refier a Megabytes no Megabits, es decir, 4096 Kb. ¿Y como lo hace? Porque con un byte, solo se pueden seleccionar 256 paginas, y eso como maximo son 2048 Kb. Pues lo hace con la ayuda de un noveno bit que ha de escribirse en:

#7FF8 (L/E) Noveno bit de la pagina asignada

Cada bit pertenece a una zona de memoria:

bit0	#0000-#1FFF
bit1	#2000-#3FFF
bit2	#4000-#5FFF
bit3	#6000-#7FFF
bit4	#8000-#9FFF
bit5	#A000-#BFFF
bit6	#C000-#DFFF
bit7	#E000-#FFFF

Noveno bit de la página asignada a cada zona de memoria (#7FF8, Panasonic)



Existe un ultimo puerto que permite elegir entre determinados modos de funcionamiento:

#7FF9 (R/W) Modo de funcionanmiento

bit2=1: Se puden leer los datos de #7FF0-#7FF7
bit3=1: Se puede leer el contenido de #7FF9
bit4=1: Desactiva el puerto #7FF8

Modo de funcionamiento (Panasonic)

MUY BONITO, ¿Y...?

Ahora que ya sabeis como funcionan este tipo de controladores, no deberiais tener muchos problemas para adaptar un cartucho que los utilice para que funcione en la MEGARAM DISK o en el SCC+.

Como sabreis el Turbo R es de Panasonic, por lo que se supone que los programas que incluye en ROM los gestiona un controlador de la misma compania. Pues nada, miremos el slot 3-3 del Turbo R:

Pagina	*Contenido*
#000	Soft del Turbo R
#028	Main ROM
#080	SRAM
#100	ROM Disk (solo GT)
#180	RAM principal

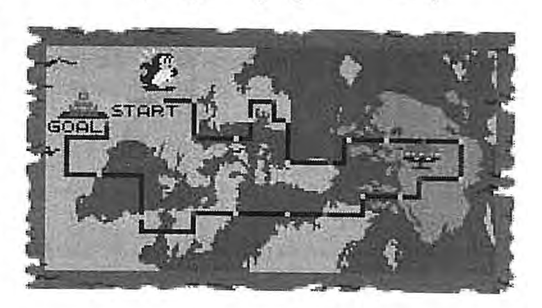
Páginas ROM del Turbo-R

Si quereis utilizar la SRAM del Turbo R, por ejemplo, tendreis que hacer lo siguiente:

- *Seleccionar el slot 3-3 en #4000-#7FFF*
- *Escribir (#7FF8) AND &B11111011 en #7FF8*
- *Escribir #80 en #6800 (Ya tendreis SRAM en #4000-#5FFF)*
- *Ya podeis trabajar con la SRAM como si fuera RAM normal, con la ventaja de que no se borra al apagar el ordenador.*

En un ST disponeis de 2 paginas de SRAM (16Kb) y en un GT de 4 (32 Kb).

Curiosidad:Dado que el modo de paginacion tambien funciona una vez seleccionada la RAM principal, se podria emular el funcionamiento de los cartuchos, cambiando los puertos y sumando #180 a la pagina a escribir. Pero es un poco dificil que funcione, porque al cambiar un banco de RAM, ademas de cambiarlo, se escribe en la RAM el numero de banco, cambiando el programa original. Se puede solucionar buscando un valor igual a la pagina a escribir entre el programa original de esa pagina, o escribiendo el numero de pagina en una zona no usada de la misma pagina. Si no lo entendeis no os preocupeis, no es mas que una curiosidad sin demasiada utilidad (asi es como perdemos el tiempo algunos programadores...)



CONTROLADOR MEGAROM DEL TIPO ASCII

Si habeis entendido como funciona el SCC+ o el controlador PANASONIC, no creo que haga falta explicaros mas que esto:

Zona de memoria	Puertos
- Cartuchos con paginas de 8Kb:	
#4000-#5FFF	#6000-#67FF
#6000-#7FFF	#6800-#6FFF
#8000-#9FFF	#7000-#77FF
#A000-#BFFF	#7800-#7FFF
- Cartuchos con paginas de 16 Kb:	
#4000-#7FFF	#6000-#67FF
#8000-#BFFF	#7000-#77FF

Puertos de escritura (ASCII)

Salta a la vista que para hacer funcionar un cartucho ASCII con paginas de 16Kb en cualquier ordenador, solo hay que cambiar:

LD (#6000),A por OUT (#FD),A
LD (#7000),A por OUT (#FE),A

NOTA DE KONAMI MAN: Falta la explicación sobre la paginación del Mega-SCSI, pues ya fue publicada en el SD#8. Sin embargo la tabla de puertos tenía un par de fallos, así que aprovecho para meterla aquí en medio como quien no quiere la cosa:

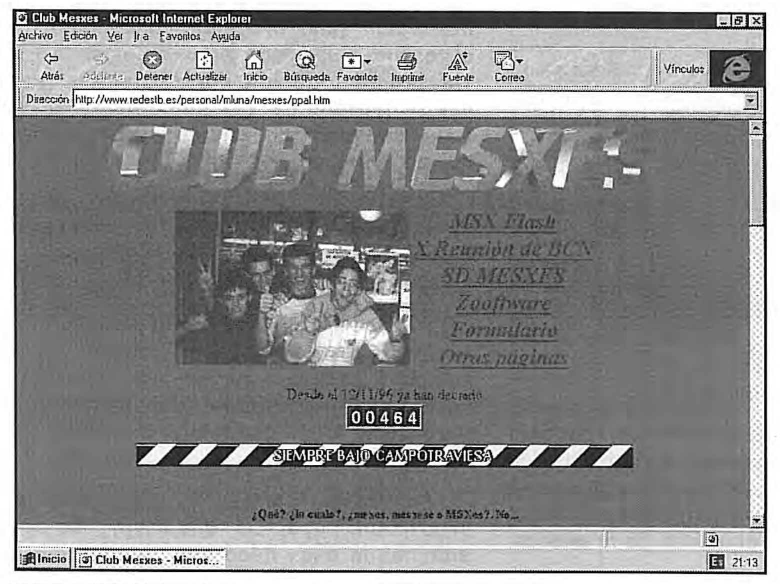
Puerto	Espacio
#6000	#4000-#5FFF
#6800	#6000-#7FFF
#7000	#8000-#9FFF
#7800	#A000-#BFFF

Puertos de escritura (Mega-SCSI)

Si disponeis de un ESE-RAMDISK o un MEGA-SCSI ya sabeis como podeis instalar cualquier MegaRom de ASCII, Konami o Panasonic en ellos y que funcionensin problemas. ¡Ya anda por ahi alguna conversion de un cartucho de Konami que funciona en el MEGA-SCSI!

Gracias a Kazuhiro Tsujikawa por su informacion.

MANUEL PAZOS



¡¡VISITA NUESTRA PÁGINA!!

MENOS NIÑOS DESNUDOS, TENEMOS DE TODO.

(NO, TAMPOCO TENEMOS AL CAPITÁN DESNUDO)

http://www.redestb.es/personal/mluna/mesxes

CDrísimos 97

¡Tooooda tooda toooda! ¡Te necesitoo toooda! ...¡Ah no! Mesquivocao de Cederísimo, es que después del campotraviesa que estamos sufriendo nel fanzine ya no sé ni si existo.

Aquesta vez me repito con el CD, el **Ys Vocal Collection**, ¡bueno bueno! ¡¡Tengo excusas!!. Por una parte es verdad que no me quedan CD's comentables (que tengan interés barra se relacionen con juocos d'MSX barra ¡MAN PILLAO!). Resulta que estoy haciendo este artículo en el bar del colegi (por supuesto que me he fullao), y se nos acaba de acercar el director, no hemos tenido excusa, y ahora Mac Mardigan, Formaldehído, Vaquer y yo estamos esperando que nos reciba en su despacho. Pero no os preocupeis, que mientras el director me echa del colegio yo sigo comentando los CD's.

JUNICHI KANEZAKI & AKINO ARAI



Poseso, os hablé del CD de Lilia en el #6, traduje las letras para el #7, esta vez para el #9 incluyo el Prologue made in Junichi Kanezaki, que lo he traducido con la ayuda de Chiharu (en realidad ella lo ha traducido todo, pero ahora que no está digo lo que quiero).

Prologue del prologue: Junichi Kanezaki es quien compuso las melodías de todas las músicas que aparecen en el CD, pero de una forma muy curiosa (y significativa). Donken es como le conocen en el mundo de la música.

Prologue:

Imaginaros que ahora os llaman los de Falcom, y os dicen esto: «Hazme unas músicas para lanzar un CD de Lilia. Adioos...». Algo así fue lo que le pasó a Donken, recibió un mensaje parecido, junto con 30 segundos de la música PSG del juego, pero no le hablaron de que Lilia era una mujer, que pertenecía a un RPG, y muchos menos el carácter que tenía, su forma de ser, la cara... nada. ¿Y que hizo?, primero dedujo que pertenecía a un juego llamado YS, pero pensaba que Lilia era el nombre del mostruo final. Luego filosofando llegó a la conclusión de que un nombre así no pegaba para este tipo de bicho. Pensó que pertenecía a álguien como «Melo» (conocida actriz japonesa) por ser un nombre precioso, pero también creyó en la posibilidad de que se pareciera a Maribalon (una bruja de Camenlaida, serie al estilo Supermán pero en amarillo), y el tío seguía, y decidió que sería mejor pensar que se trataba de una chica bellísima, como Doki, de Baikinban (¿he que deciros otra vez que se trata de una serie Japonesa?)

¡AUUUUA! ¡AUUUUUA! Ha sonado el invento de cambio de clase, y el director no llega, así que me marcho a la prox y luego a mi casa...

...Y ahora ya estoy en mi idem, al final me pasé por el despacho pero el director tampoco estaba, mañana ya me echarán. Pero antes aprovecho este medio público para decirle que es un Hijo de la Gran Puta, ¿vale?.

Por donde íbamos... ¡ah sí!. ¿Es un monstruo? ¿Un puyo? ¿O una paya?. La conclusión a la que llegó ese primer día era:

Lilia=Japonesa + Joven + belísimax34 + una posibilidad entre 100 de que sea el monstruo final.

Al día siguiente le volvieron a llamar, eran las 11:00 y confiesa que estaba babeando en la cama (yo me puedo equivocar al traducir, pero Chiharu no), volvían a ser los de Falcom (Ota, el jefe de la empresa), y le pedía las canciones terminadas (¡¡¿¿Ya??!!), Donken se rebotó como era de esperar, y les dijo que se trataba de una cosa muy compleja para hacerlo en un solo día. Ota le avisó que el día 29 de ese mismo mes habría una reunión, y que para entonces tenía que presentarse con una demo, luego le colgó bastante bruscamente, de hecho aparece hasta la onomatopella del KAchlak en el Txt.



Donken reflexiona, parece que les corre prisa, y el problema que él tiene es que dedica mucho tiempo a componer. Y lo más gordo: ¿¿es una chica o un monstruo??, ese mismo día decidió decantarse por la chica, menos mal...

Verdaderamente le está produciendo un buen dolor de cabeza, ¿y a que no os imaginais que soñó esa noche?, pues con el problema de Chica-Monstruo soño que en realidad se trataba de: La cabeza de Arale con el cuerpo de ¡¡¡ESGUUARZENAAJJEER!!! Yo me pregunto, ¿¿por qué no llamar a Falcom y resolver el enigma?? ¿¿O es que esto sólo lo hacen los Japoneses?? Pero no, Chiharu también flipa con la manera de actuar de este tío.

Pasó todo el día con un «Lilia» en la cabeza, imaginaros lo hecho polvo que llegó a quedar, que dedujo por el nombre que se trataba de una tía que vivía en un pueblo donde la vida era muy dura. En ese momento Donken se recuerda como un verdadero loco por el tema, y que pudo acabar en otaku del nombrecito, algo que le preocupó bastante. Por suerte se acostó con la melodía definida, aunque estaba apuntada en su cabeza, pero ya es algo. Eso sí, una melodía pensada para una chica joven y buenísima (verdadero autismo el de este tío).

Y el día de la reunión llegó, no me refiero a la mía con el director, si no a la de Donken con Falcom. Nuestro autista se marchó a Tachikawa (donde se encuentra Nihon Falcom). Allí vió por primera vez a «Lilia», se la presentaron en papel (un dibujo), algo que él no esperaba. Se quedó verdaderamente petrificado al comprobar que no guardaba ninguna relación con la Lilia que el imaginaba. Esta vez le coloca en el Txt una onomatopeya que, según Chiharu, refleja el «estoredemeciento», como veis no se le da muy bien leer del diccionario cosas en castellano.

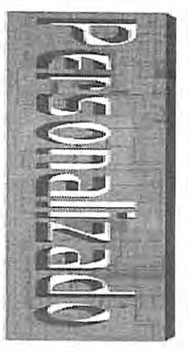
Lo que pasó es que él se imaginaba una chica guapa, pero allí se encontró una que era el 34druple de guapa que la suya. «¡¡Cómo brillaba!!» dice.

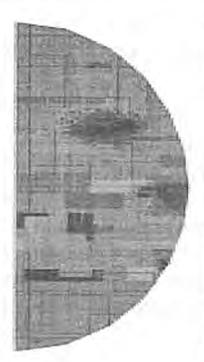
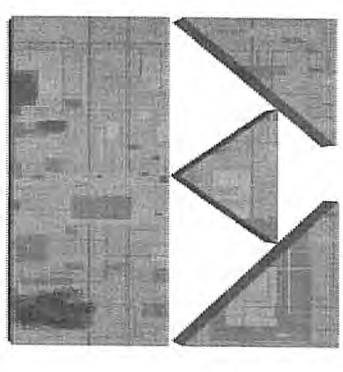
Y no nos cuenta más, suponemos que luego le salió todo bién, porque de verdad que el CD se merece un 10. Donken se despide con el deseo de que cuando la gente escuche las músicas que preparó, sientan lo mismo que él. Supongo que eso es bueno. Lo que supongo también es que un tío así a Falcom no le sirvió ni para empezar, pero quién sabe, igual se dejó el pelo largo y se cambió el apodo por J.D.K. Band, aunque...

Acabose, y con esto acabose también todo lo relacionado con el SD MESXES #9, espero que Ayumi me escriba pronto y reciba esas traducciones de las letras del Dragon Slayer IV J.D.K. Special, y habrá material pal prox, y si no a esperar al verano (¡¡¡Que me voy a Japón!!! (si apruebo...))



SaveR



IDE PERSONALIZADO

En el anterior número de SD-MESXES, recordareis que KONAMI MAN nos explicaba como poder configurar el arranque del Interface MEGA-SCSI a nuestro gusto. Pues bién recientemente he adquirido el nuevo Interface IDE de Henrik Gilvad, y me picó la curiosidad de saber si se podía hacer algo similar para éste. Es decir meter un pequeño programa al inicio, para que al arrancar el ordenador, éste haga lo que queramos, antes de empezar el protocolo de arranque del dispositivo IDE con el ordenador. Como ejemplos arrancar a 60Hz (con un MSX-2), cambiar los mensajes de inicio, personalizar las teclas...



Pues bién, arranqué el ordenador e hice un pequeño programa para salvar la Rom del cartucho en un fichero, para poder examinarla. Resulta que si que se puede hacer. Hice unas modificaciónes e intenté salvarlas en el cartucho. Bueno esto es lo que NO debeis de hacer vosotros, pues es una tontería muy absurda.

Resulta que el Interface lleva una «FlashEprom» y escribir en ella no es tan sencillo como en la S-Ram del Megaeskasi. Claro, ahora pensareis, has preparado un programa para modificar el arranque del cartucho a nuestro gusto y escribirlo en la FlashEprom. La respuesta es NO. Es mucho más sencillo.

En el disco que acompaña al interface, vienen dos versiones del programaque va guardado en la FlashEprom, uno en el directorio raiz, y el otro (la última versión) en un directorio OTHERVER, comprimido. Supongo que los poseedores del Interface tendreis instalada la última versión, ya que lo que aquí voy a explicar se refiere a ésta. Entre todos los archivos estos son los que nos interesan :

FLASHDOS.COM
D2P0.DAT
D2P1.DAT
D2P2.DAT
D2P3.DAT

Haremos una copia en un disco, junto con el sistema operativo Dos 1.0, ya que vamos a modificar el fichero D2P0.DAT. Este fichero es el programa de arranque. Vamos a necesitar también un editor hexadecimal de ficheros, para hacer los cambios. Yo he utilizado el Disk View, pero cualquiera del mismo estilo, servirá. Como ejemplo vamos a preparar un programa, que arranque a 60Hz, para que los usuarios de fanáticos de este modo con un MSX-2, no tengan que servirse de algún programa después de arrancar o el famoso VDP(10)=0 del BASIC.

Una vez tengamos todo en el disco, realizaremos los siguiente : Cargaremos el editor, y desde él el fichero D2P0.DAT. Para el ejemplo suponemos que la dirección de comienzo del fichero es la &h4000. Los dos primeros bytes (si todo va bién) serán 41 y 42, que indican al sistema que se trata de un cartucho. Los dos siguientes bytes serán A6 y 40, que indican la posición donde comienza el programa (&h40A6) . Bajaremos hasta ella, repito imaginandonos que los dos primeros bytes corresponden a la dirección &h4000, y veremos los siguientes bytes CD 6A 40 y C3 00 70, que corresponden a un CALL 406A y un salto a la dirección &h7000 (JP 7000). El primer CALL 406A supongo (y digo supongo pues no me he puesto a investigarlo) que se encargará dedetectar las teclas (<INS> arranca ignorando el INTERFACE y con DOS 1, y <GRAPH>ignora el interface y arranca con el DOS 2). El que ha nosotros nos interesa es el siguiente salto a la dirección &h7000.

Pues nada, bajaremos hasta esa dirección. La encontrareis enseguida ya que justo antes de ella hay un montón de bytes con FF. Los bytes que nos encontraremos son los siguientes : C3 0E 71, que corresponde a otro salto, pero detrás de este y hasta que se ve algo más significativo, nos encontramos con nueve bytes a 00, que aprovecharemos para introducir nuestro programa que es el siguiente :

```
LD      A,(#FFE8)     ; 3A E8 FF
RES     1,A           ; CB 8F
LD      (#FFE8),A     ; 32 E8 FF
OUT     (#99),A       ; D3 99
LD      A,128+9       ; 3E 89
OUT     (#99),A       ; D3 99
; y seguidamente los tres bytes C3 0E 71, para no estropear el programa.
JP      #710E         ; C3 0E 71
```

Pero tenemos un inconveniente. Nuestro programa ocupa 17 bytes y, contando los del salto solo tenemos 12, por lo tanto no cabe. ¿Qué hacemos?. Fácil. Aprovecharemos los anteriores bytes a FF, para poner nuestro programa y por último modificaremos el salto del principio dirigiendolo a nuestro programa. Pues lo dicho. Introduciremos el programa (los 17 bytes) bytes antesde la dirección &h7000 (&h6FFB). Si lo ha cemos bién el último byte (71) ha de coincidir con el último 00. Por último iremos al principio del fichero y en lugar del C3 00 70, cambiaremos por C3 FB 6F. Grabaremos los cambios y, ¿ahora como lo meto en la Eprom? Tranquilos.

Conectaremos el Interfac en el Slot 2 (que así es como se configura) y ejecutaremos el programa FLASHDOS .COM que se encargará de borrar la anterior Rom y colocará la nuestra. Una vez termine, resetearemos el ordena dor y, si todoha ido bién, saldremos a 60Hz, también si uti lizamos <GRAPH> y/ó <INS>.

Como veis, tenemos un montón de sitio con FF, para realizar cualquier programa que se nos ocurra, siempre y cuando dejeis los dos saltos como son. Est sitio no sirve para nada ya que es «relleno», por lo tanto no debemos de preocuparnos al modificarlo.

Si teneis algún problema, no dudeis en pedirme l ayuda o el fichero, yamodificado. Si por algún casual no funcionan las modificaciones os recomiendo que volvais a instalar la ROM tal y como viene. Mi dirección es la siguiente :

ARMANDO PÉREZ ABAD
C/ Santo Tomás 2-21 46100
BURJASSOT (VALENCIA)
TLF: (96) 363 54 79

Un saludo. RAMONES.



Figura Ans - El capitán intentando venderos el fanzine



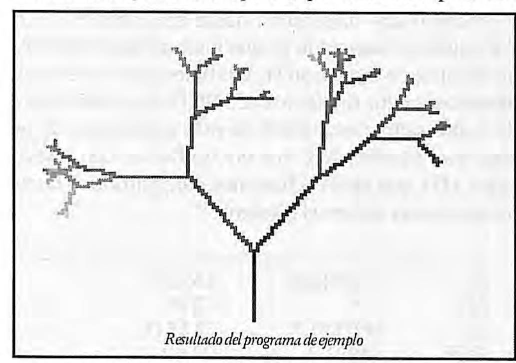
¿Quién no ha oído ya hablar de los fractales? En el número anterior de este fanzine intenté dar una visión general (lo que he podido barruntar tras leer bibliografía sobre el tema) de lo que son esos entes matemáticos. Hablé de dimensión fractal, iteraciones, autosimilitud y todo eso (los que se perdieron ese importantísimo artículo tendrán que adquirir el número 8 de SD)

En este segundo capítulo trataré otro tipo de fractales, menos esotéricos y más manejables que los del espacio complejo. Me refiero a los sistemas L.

Los fractales L deben su nombre al matemático y botánico Lindermayer, que desarrolló un algoritmo para describir la geometría y el crecimiento de las plantas. Se trata de describir una planta con una cadena de datos, que se podría entender como su información genética. Cada dato de la cadena indica algo sobre su crecimiento, como por ejemplo, dónde debe crecer una hoja o bifurcarse el tronco en dos ramas. El resultado final puede ser un gráfico en la pantalla (en nuestro caso será de dos dimensiones, pero se pueden hacer sistemas L tridimensionales).

El algoritmo tiene en realidad dos partes. En la primera, se trabaja sólamente con la cadena de genes. Se parte de una cadena inicial llamada comúnmente axioma, que suele ser corta y sencilla. Entonces se le van aplicando reglas de crecimiento o de producción. Estas reglas actúan de la siguiente forma: Se busca en el axioma un dato particular, y cada vez que se encuentra, lo sustituye por un trozo de implante genético. Entonces, cada regla tiene dos cosas: el gen a sustituir, y la cadena de genes que sustituyen. Y puede haber cuantas reglas se quieran.

Ahora bien, ¿cuál es el efecto tras aplicar las reglas en el axioma? Pues se tiene (normalmente) una cadena de mayor longitud, y aquí es cuando entra en escena la segunda parte del algoritmo. Se toma la cadena producida, y se va interpretando gen a gen. ¿Cómo se hace esto? Recordad: cada gen especifica una acción del crecimiento, como «pon una hoja» o «Haz el tronco más estrecho». Para ir generando la planta (o lo que sea el sistema L), hay que mantener un punto del espacio, que indicará la posición


Resultado del programa de ejemplo

en que se añadirán las ramas, hojas, puyos o lo que sea. Unos genes especificarán que se coloque en el punto un determinado objeto, mientras que otros moverán el punto. Para esto se mantiene una variable que indica el ángulo que nos describibe la dirección en que se va a mover el punto, o sea, la dirección en que crece. Otras variables pueden especificar cosas como el tamaño actual de la rama, que también puede ser modificado por los genes. Recordad que se puede generalizar un sistema L a tres dimensiones, y entonces hay que definir la dirección de

dcrecimiento de una forma algo más sofisticada que un sólo ángulo (lo siento, soy un PCero y mi debilidad son los gráficos 3D)



¿Y las bifurcaciones? Para posibilitar las bifurcaciones de las ramas se usa una pila de estados. Es una estructura de ésas de «el primero que entra, el último que sale» (como la pila del sistema que usa el procesador) Así que, en una bifurcación (por orden de un gen) se almacena el estado de crecimiento (o sea, el punto, el ángulo de crecimiento y las otras variables) en la pila. Los siguientes genes especificarán el crecimiento de una de las ramas que salen de esa bifurcación. En un momento dado, la rama terminará, y otro gen (diferente del anterior) ordenará que se restaure el contenido de la pila en el estado actual. Esto nos lleva de retorno a la bifurcación (puesto que el punto, la dirección y las variables serán las que había antes de continuar por la rama) y podremos continuar por otra rama, leyendo los genes siguientes al retorno de bifurcación.

De esta forma, podemos describir cualquier objeto con topología de árbol. ¿Y esto es un fractal? Pues sí. Resulta que la aplicación de las reglas en el axioma se puede hacer no sólo una, sino muchas veces. Evidentemente, cada vez que aplicamos las reglas (esto es, iteramos el sistema) obtenemos una forma más compleja. Dependiendo del diseño del sistema, esta forma poseerá (tras un número infinito de iteraciones) las propiedades de un fractal, a saber: autosimilitud en diferentes niveles de aumento, dimensión fraccionaria...

Llegados a este punto, os explicaré el programa de ejemplo. Uso variables tipo string, puesto que las instrucciones del basic permiten operar con ellas de forma sencilla y rápida, más que si manejáramos arrays de enteros para describir las cadenas de genes (como hago yo en el PC)

La cadena AX (axioma) contiene inicialmente dos caracters: una 's' y un punto. El gen 's' significa semilla, y es útil sólo en la fase de iteraciones de las reglas de producción (más bien la regla, pues sólo he puesto una (vosotros podéis ampliar este fractal haciendo más reglas)) Allá donde se encuentre una 's', se sustituirá por la cade na de producción de la regla. El punto significa el final del fractal, y es necesario en la fase de interpretación, par que el proceso de dibujado termine.

La única regla que he puesto es la de un árbol simple cada semilla se transforma, en cada iteración, en una bi furcación de la rama, en cada ramita de la cual se vuelve colocar otra semilla. La cadena que sustituye a la 's' es 'aYiasTdas', que traducido al lenguaje de los fractales es avanza el punto ('a'), crea una bifurcación ('Y'), gira a l izquierda ('i'), avanza, pon una semilla ('s'), retrocede la bifurcación ('T'), gira a la derecha ('d'), avanza, pon otra semilla.

Podéis ver que la regla está definida como un array d dos dimensiones. La primera especifica el número de l regla, y la segunda especifica la cadena inicial (element 1) y la final (elemento 2) Para añadir nuevas reglas sól tenéis que incrementar nr (número de reglas) e inicializa las reglas a vuestro antojo. Pero ¿ojo con las reglas! si n ponéis un fin de bifurcación en algún sitio, podéis por ejemplo desbordar la pila de estados (que no está protegi da contra ese riesgo. Se podría hacer, pero bueno)



A continuación viene un bucle para iterar las regla del sistema (que actúan directamente sobre el axioma) Y he puesto 4 iteraciones, pero se pueden poner más. Cuida do si aumentáis el número de iteraciones: tendréis quiz que aumentar el tamaño de la pila de estados, para que pueda contener el número de ramificaciones máximo (qu depende del tipo de fractal y las iteraciones a realizar)

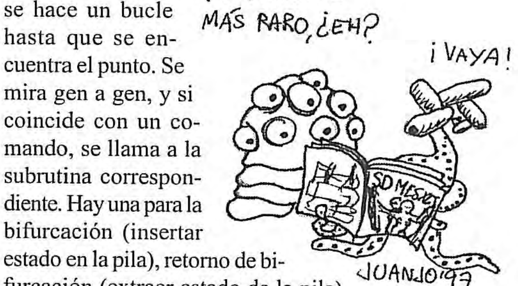
IT es el índice en el bucle de iteraciones, mientras qu I lo es en el de reglas. Para la búsqueda y sustitución de genes semilla uso las funciones INSTR y (más conocidas LEFT$,RIGHT$,LEN$. INSTR busca una cadena dentr de otra a partir de una posición dada, y devuelve la posi ción de inicio dentro de la cadena grande (si no sabéis cómo va, al manual del basic). La variable PP indica la posición de inicio para buscar, y P, la posición donde s ha de sustituir. Cuando INSTR devuelve un 0, es que y no hay más genes que sustituir, y se puede pasar a la siguiente regla. Cuando ya no quedan más reglas, se hace l

siguiente iteración, y cuando no quedan iteraciones, se pasa a la parte de dibujar el fractal.

Hago un lapsus para hacer notar que el pagemaker (r) te separa las palabras automáticamente al final de la línea con un guión (cómo mola)

Ahora se pasa a la parte de interpretación. Se inicializa el estado del sistema (el punto se pone en el centro de la pantalla y un poco abajo), se dimensiona la pila, de estados, tal que bla, bla, bla (es que me están metiendo prisa, porque estamos en casa del Ramoni y es la hora de comer y el SaveR se quiere ir ya)

Bueno, pues se hace un bucle hasta que se encuentra el punto. Se mira gen a gen, y si coincide con un comando, se llama a la subrutina correspondiente. Hay una para la bifurcación (insertar estado en la pila), retorno de bifurcación (extraer estado de la pila), avanzar (pinta una línea y avanza el punto, según el ángulo), y, por último, para girar a izquierda o derecha se suma una cantidad semialeatoria al ángulo (esto hace que el árbol no sea simétrico, si elimináis el factor aleatorio obtendréis un árbol muy regular) En la subrutina de avance, se multiplica el tamaño de la línea dibujada (variable T) por 0.8, lo que hace que las sucesivas ramas sean cada vez más pequeñas.



Ah, se me olvidava que he cambiado por ahí la paleta por una de grises, y el color de cada línea depende de la profundidad actual en la pila de estados.

Espero que entendáis todo, experimentéis mucho y hagáis monstruitos fractales de todos los tipos. ¡Hasta el próximo número!





```
10 'Sistemas L
20 CLEAR 2000:DEFINT N,I,P:DEFSTR A,R:DEFDBL
   V,D,S,T:
30 'Axioma:
40 AX= «s.»
50 'Reglas:
60 NR=1
70 DIM R(NR,2)
80 R(1,1)=»s»: R(1,2)=»aYiasTdas»
100 'Número de iteraciones:
110 NI=4
120 ' Aplicación de las reglas de producción
130 ' Uséase: sustitución de los R(i,1) de AX por R(i,2)
140 FOR IT=1 TO NI
150 FOR I=1 TO NR
160 PP=1
170 P=INSTR(PP,AX,R(I,1)):PP=P+LEN(R(I,2)):IF
   P=0 THEN 200
180 AX=LEFT$(AX,P-
   1)+R(I,2)+RIGHT$(AX,LEN(AX)-P)
190 GOTO 170
200 NEXT I
210 PRINT:PRINT AX
220 NEXT IT
300 ' Segunda parte: dibuja el fractal
305 SCREEN 7:COLOR 15,0,0:CLS
307 FOR P=0 TO 7:COLOR =(P,P,P,P):NEXT P
310 'Inicializa el estado del sistema:
320 VX=256:VY=160:D=-ATN(1)*2:T=20
325 ' Dimensiona la pila de estados:
330 DIM SX(10), SY(10), SD(10), ST(10)
335 IS=0
340 ' Bucle por el axioma para interpretarlo:
350 1: A=MID$(AX,P,1)
370 IF A=»i» THEN D=D-.5+RND(-TIME)-.5
380 IF A=»d» THEN D=D+.5+RND(-TIME)-.5
390 IF A=»a» THEN GOSUB 510
400 IF A=»Y» THEN GOSUB 610
410 IF A=»T» THEN GOSUB 660
420 IF A=».» THEN 460
425 P=P+1:GOTO 360
450 'Fin del dibujado
460 IF INKEY$=»» THEN 460 ELSE END
500 'Subrutina de avanzar el punto:
510 VA=VX+T*COS(D)
520 VB=VY+T*SIN(D)
530 LINE(VX,VY)-(VA,VB),IS+1
540 VX=VA:VY=VB
545 T=T*.8
550 RETURN
600 ' Subrutina de guardar estado en la pila:
610 SX(IS)=VX:SY(IS)=VY:
   SD(IS)=D:ST(IS)=T:IS=IS+1
620 RETURN
650 ' Subrutina de sacar estado de la pila:
660 IS=IS-1:VX=SX(IS):VY=SY(IS):
   D=SD(IS):T=ST(IS)
670 RETURN
```

SECTA MESEXE

¡JuJá! ¡Acabaron los exámenes y yastoi aquí de nuevombodris! ¿¡¡Y qué coño quiere que haga la gente esta de SECTA precisamente salido dexámenes!!?, ¿eh? ¿Acaso no os dais cuenta de questo de la SECTA es una inspiración que te viene de golpe?, como cuando entras en el trozo de cuarto del Ramoni (ijo) y te das cuenta de la inmensidad del mundo que te rodea, de lo insignificantes que somos frente a tamaña majestuosidad, ¡rayos y truenos! ¿¡así os enseñé yo!? ¡ingratos, eso es lo que sois!. Es que además me pongo a escribir alguna tontería y... ¡¡es que no puedo!! Aunque tengal dedoncima la tecla, voy a pero no llego.



Bueno pues así a lo tonto ya he hecho unas ¡¡44 líneas!! ah no, que eso son las columnas, pues unas 10 líneas más o menos, un par de reflexiones filosófico- morales más y ya tengo SECTA pa dos años, o como aquella célebre frase: «había un problema y se ha solucionado» o aquella otra más actual que dice «el fútbol es un bien de interés general» ¡Por el amor de Dios! ¡Señores políticos!: el mundo nacional del MSX se hunde, esto se acaba y con ello se acaba una industria, una fuente de trabajo para miles de familias que además de vivir del MSX, lo sienten correr por sus venas al galope... ¿qué digo al galope? ¡al trote!, pero, ¿¡que más da cinco o veinte mil parados más engrosando la lista de los cuatro millones que hay ya! (¡joder que diferencia¡: de cinco parados a veinte mill) No sólo esto, si no que como bien dicel Save los armarios no hacen si no llenarse de MSX, que llegan a gozar del status de resto arquológicos, ¡pero no! hay que seguir, de todas las formas, preocupándose del fútbol como un intento de acaparar votos de la cla se obrera, más que castigada po otra parte con tasas injustas o en algunos casos inexplicables. Y digo: ¡apóyese al MSX con medidas de algún tipo!, podría incentivarse, ¿por qué no?, el us y abuso del MSX con una rebaja en la factura eléctrica de alrededor del 434 %, o con una ayuda económica en forma de becas para estudiar bai de bot (boleros) Hágase algo, pero hágase ya, ¡es necesario! (¡vale Ramoni!, no lo haré más... ¡pero deja de darme con la pata de la mesa en el ojo!) La cuestión es que ya son... ¡30 líneas! (medio folio más o menos) A grabar tocan.

Evidentemente lo anterior es pura SECTA en formato arte, pero ya ves, cosas que me salen. También podría hablar algo del MSX ¿no?, vamos, más que nada por vosotros, entendedme bien. Por eje

plo supongo que ya sabreis todo el rollo ese de los 8245 italianos nuevos por 8000 pelas (¡sólo 8000!) que aquí en el Club nos han llegado gracias a Rafael Corrales. Resulta que entre miembros del Club y simpatizantes logrados gracias a nuestra intensa labor social en pro de la difusión del MSX aquí en Mallorca hemos pedido ¡ocho! computadores «nuevo sistema medio». Otra cosa es lo imaginativo questaba el SaveR (que cosa curiosa: fue él quien se ocupó de pedirlos y todo el rollo ese, ¡quien lo iba a pensar del SaveR) con lindezas del estilo «el día 10 (de enero) llegan y podeis ir todos a esperarlos a casa del Ramoni» (pobre Ramoni... que tarde pasó), «están nuevos y por desembalar con instrucciones y todo» (que se lo digan a los del HNOSTAR...), y el súmmum: «tienen una GARANTIA DE UN AÑO POR LA PHILIPS ITALIANA». ¿Delirio?, ¿alucinaciones?, ¿falsas informaciones?, ¿malentendidos?... Hemorroides más bien. Pero bueno, la cuestión es que estamos todos más o menos contentos con un MSX2 más en casa y en buen estado de uso (exceptuando un ejemplar con disketera herniada y otro con función self-cuelgue en el equipamiento de serie).

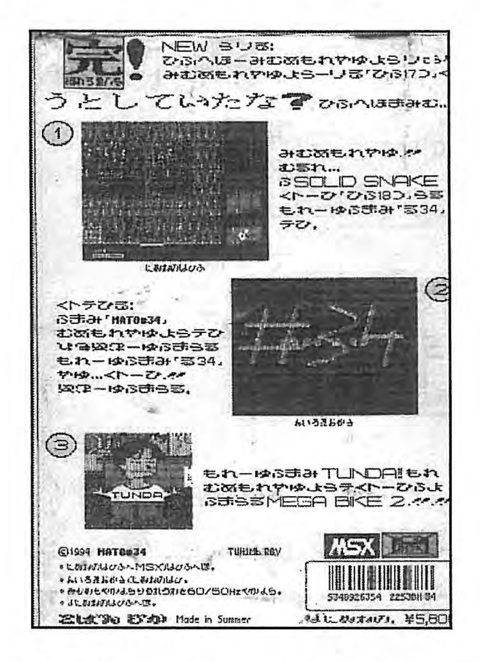
Pasemos a otra cosa: ¿alguien sabe que puede ser cierta falta de estabilidad en las curvas más o menos rápidas justo en el momento de giro puro (sin aceleración o frenada)? Creo que en las lentas también aparece pero se disimula- corrige con una derrapada trasera en aceleración, y en cualquier caso es mucho menos angustioso. Creo que es el neumático de atrás que ya ha perdido el perfil y parece que tiene el dibujo asimétricamente gastado, pero de todas formas los movimientos que salen no dejan de incordiarme, y además me desconcentran para la siguiente curva, y así no hay quien trace bien. No os preocupeis si no podeis ayudarme, ya se lo pedire al Doctor Jiménez del Oso. Dos página y ocho líneas, la cosa va bien...

También hay otro tema del que quería hablaros y es el de las encuestas que repartimos con el pasado número, pero como las tiene todas el Capitán y yo dejé de ver las funciones de Bessel, polinomios de Legendre, y ecuaciones diferenciales con derivadas parciales anteayer (12 febrero, luego hoy es 14, ¡maldita sea!) o sea, que como todavía no las he visto pues nada. Sí os puedo adelantar algo, y es que cuando estábamos en correos liquidando el envío de SD's #8, metiendo unancuesta en cada fanzine, y cada fanzine en un sobre, se me ocurrió hacer una especie de sorteo, así que marqué unancuesta con un poco de SECTA y la metí en un número cualquiera, y este número cualquiera nun sobre cualquiera, que posteriormente enviamos a un comprador-suscriptor cualquiera. Pues bien, resulta que esta encuesta le ha tocado a Javier Dorado, habitual colaborador del CLUB HNOSTAR (o al menos de su fanzine), por lo que al menos sabemos que el premio no irá a parar a manos de un desalmado que actúa con un emulador nun PC, si no que lellegará a un usuario (auténtico). Ahora bien macho, no te esperes un símil de Turbo-R o un viaje a Japón por que... ¡es que no podemos! Piensa de todas formas que en la MSX CLUB al osado aventurero que les entregase el password de la fase 49 del GOEMON, además de hacerse eco en sus páginas de su hazaña le obsequiarían con una cinta de un juego de los suyos (¡como me hubiera gustado poder recibir en mi casa el U-BOOT o el MATA MARCIANOS!, anda que no hubiera sido una pasada). Alguna cosa inservible que quepa en un sobre encontraremos, o igual algo del Club, o cualesquiera algo. Más: no se me ocure nada así aleatorio que contaros, así que os comentaré un fanzine que tengo por aquí...

SD MESXES #8 (Club MESXES)

Pues sí, voy a dar un repasillo al SD #8, más que nadán plan SECTA pa ver si se me ocurre algo. Primera página... ya empezamos con la letra pequeña, pero esta vez tenemos más o menos excusa por que empezamos un nuevo método de maquetación con el PageMaker (en PC, blergh...) y no nos hacíamos del todo cargo con el tamaño de las fonts. De la foto tres cuartos de lo mismo... (por

cierto, la maquetación del SD #9 la hace el HNéstor, castigado por no haber hecho casi nada en el #8, ya veremos como le sale...) Primer artículo importante: como acabarse el PA3, firmado por iKONAMI MAN!, lo que supone miles y miles de palabras, miles y miles de líneas, y, por ello, letra más pequeña todavía (mal endémico en casi todos los algo del HNéstor, que cuando empieza...). Lo mejor de



todo es el final «...no podemos poner el comentario entero de un tirón, porque nos harían falta un número considerablemte grande de páginas...» ¿Más páginas? Ya está protestando el Néstor...

En la página 13 un anuncio pa suscribirse que tiene tela. Resulta que el Ramonijo se empeñó con ponerle un fondo gris y hacerle un recuadro, pero como ya eran las once de la noche y todavía estábamos peleándonos con el PajasMaker el SaveR y lo pasábamos, hasta que se emperró y le dijimos «...hale, venga, ponlo nene, ponlo...» lo rellena de gris y luego... no sale en la fotocopia...¡¡Jua, jua!!! (Ahora me dirá «¡¡zzzóórro!!» «¡puta!»). VDP-BLASTER... artículo correcto, pero fijaros en la página 15, columna de la derecha, penúltima línea «... para habriros los ojos...» Javier Soto: ¡al abordaje!

Sigue un artículo del Néstor increíblemente corto: sólo ¡¡4!! páginas. Primer artículo del SaveR co fallo de maquetación (imagino que suyo por que é quiso hacerse su fanzine): pág. 24, logo de SORCERIAN dejando una línea sola y desvalida... pobre... (N. de mí: tranquilos que luego os podreis reír vosotros con mis fallos, por que los hay...). ¡Algo de los fractales! (el Yombo está como una puta cabra). ¡¡SECTA MESEXE!! Por fin algo buen y digno (¿¡qué pasa!?, yo digo las cosas como son)

MIERDA BLASTER: ¿MIERDA BLASTER...? ¡MIERDA LETRA! ¿Cómo fui capaz de dejar esta mierda de leta tan pastosa y con los ochos «8» inclinados que luego hubo que cambiarlos con otra font o retocarlos con ROTRING 0.2. Mirad la págin 34 (¡!) y la 35... un poema. Tengo que decir que fu culpa del Ramoni... Lo mejor de todo el TODOACENTOS: ¿lo ha probado alguien?

Fanzines: paso. Si hay algo mal es culpa de, de... Ramón Ribas, por ejemplo. En la sección de trucos, si supierais lo que sufrimos para poder imprimir la página 44... Por cierto, y no es para auto halagarme, la imprimimos gracias a mí (y si hay algo mal no es culpa mía, naturalmente).

SECTA MESEXE 2: más mierda letra, y lo de que falta SECTA os podeis imaginar que no es cul pa mía...

MSX NEWS (¡¡qué pequeñaaa...!!) y CONCLU SION, no sé si hay algo mal, no lo miro porque como ya llevo tres páginas y media grabo esto y me voy a casal Néstor, que además os habréis fija do en que el nivel de la SECTA ha caído bastante fruto de las horas que llevo aquí aporreando el teclado tal que bla, bla, bla... Bueno lo que me espera ahora en rayas de lápiz. Valor, valor...

¡¡Hasta incluso!!
(¡Muera todo!)

MATO #34





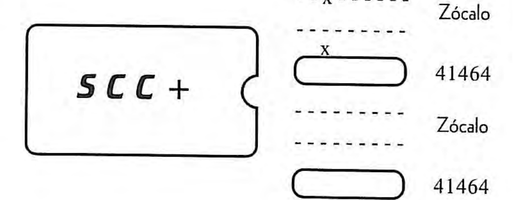
En este articulo tratare de explicaros como sacar el maximo provecho al SCC+. No voy a volver a explicar como funciona el SCC o SCC+ como procesador de sonido, sino de como gestiona su propia memoria.

DIFERENCIAS ENTRE SCC Y SCC+

Las principales diferencias entre el SCC y el SCC+ son que, este ultimo,puede definir distintas formas de onda en los canales 4 y 5, y que tiene 64Kb de RAM. A su vez existen diferencias entre los dos modelos de SCC+, el del Snatcher y el del SD-Snatcher. La diferencia reside en que los 64 Kb de RAM del Snatcher estan en las primeras 8 paginas (0-7), mientras que en el SD-Snatcher estan en las paginas (8-15).

El SCC+ del Snatcher podia ser usado con los Konami Games Collection, obteniendo musica SCC+ en viejos juegos como el Boxing, Knightmare o Twin Bee. Sin embargo no funcionaba con el SCC+ del SD-Snatcher. Esto se debe a que los Konami Games Collection buscaban RAM en las primeras 8 paginas del SCC+.

Existen varias formas de hacer funcionar los Konami Games Collection con el SCC+ del SD-Snatcher. Una es modificando el programa que busca la RAM del SCC+ en las paginas 0-7 y haciendo que lo haga en la paginas 8-15. Otra manera es uniendo con un cable la patilla numero 16 (CAS) de una de las dos memorias con la homonima de uno de los zocalos libres. De esta forma tendremos RAM de la pagina 0-15, pero de la 0-7 sera la misma que de la 8-15.



Placa SCC+ del SD-SNATCHER, vista superior

He marcado con una x un ejemplo de las patillas a conectar.

COMO AMPLIAR LA RAM A 128KB

Aunque cualquiera de las anteriores formas es valida, la mas recomendable es la de ampliar a 128Kb la RAM del SCC+. La forma de hacerlo es bastante sencilla. Solo teneis que soldar dos memorias 41464 en los zocalos libres. Facil no? Aseguraos de poner las muescas de las memorias en el mismo sentido que las que ya estan puestas, es decir, mirando al SCC+.

Si haceis esto no solo podreis jugar sin problemas al Snatcher, SD-Snatcher, Konami Games Collecion o cualquier juego que utilice SCC o SCC+, sino que ahora dispondreis de un cartucho en el que podreis ejecutar cualquier cartucho de Konami sin necesidad de hacerle la conversion, siempre y cuando ocupe 128Kb o menos. Podreis hacer algo parecido a lo que hacia la MEGARAM DISK, pero con la ventaja del SCC+.

Como funciona

El SCC+ funciona como algunos cartuchos de Konami. La memoria del cartucho esta dividida en paginas de 8Kb cada una. Para asignar una pagina a una determinada zona de memoria, tendremos que escribir el numero de la pagina en #5000, #7000, #9000 o #B000, dependiendo de la zona que elijamos.

Direccion	Zona seleccionada
#5000-#57FF	De #4000 a #5FFF
#7000-#77FF	De #6000 a #7FFF
#9000-#97FF	De #8000 a #9FFF
#B000-#B7FF	De #A000 a #BFFF

Los numeros precedidos de # estan en hexadecimal

Antes he dicho que el SCC+ funciona como «algunos» cartuchos de Konami. Esto se debe que no todos paginan de la misma forma, sino que algunos utilizan las direcciones #4000,#6000,#8000 y #A000 para cambiar las paginas. Esto no presenta demasiados problemas, porque para adaptar todos los juegos de Konami al sistema del SCC+ solo tendremos que cambiar esas direcciones. Por ejemplo:

LD (#4000),A lo cambiaremos por LD (#5000),A



Modos de funcionamiento

El SCC+ tiene varios modos de funcionamiento, lectura / escritura, SCC+ / SCC. Para seleccionar el modo tenemos que tener en #8000-#BFFF el slot del cartucho:

#BFFE : Seleccion de modo

#00 : SCC Paginacion
#20 : SCC+ Paginacion
#1F : SCC Escritura
#3F : SCC+ Escritura

En los modos #00 o #20 el cartucho se comporta como un megarom normal, y en los modos #1F o #3F se permite la escritura en las paginas que haya seleccionadas es ese momento. (Para ello se desactiva la paginacion, es decir, se puede escribir en #9000 sin que ello suponga una seleccion de pagina.)

Como ejecutar un juego

Necesitaremos un volcado de la ROM en un fichero (el tipico xxxx.ROM) Pasos a seguir:

1- Seleccionamos el slot del SCC+

2- Activamos el modo de paginacion

3- Elegimos la pagina 0 en #4000-#5FFF

4- Seleccionamos el modo de escritura

5- Cargamos 8Kb del fichero .ROM a #4000-#5FFF

6- Repetimos los pasos 2, 3, 4 y 5 incrementado la pagina hasta que hayamos cargado el fichero completo.

7- Repetir pasos 2 y 3

8- Ejecutar la direccion contenida en #4002-#4003 o resetear

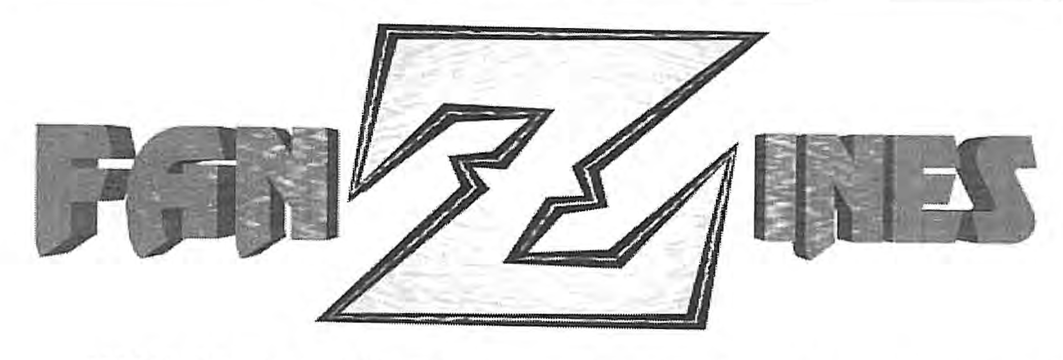
Si no sabeis o quereis hacer vuestro propio programa, podeis pedirmelo a mi. Yo ya he hecho uno con algunas opciones como busqueda automatica del SCC+,simulacion de cartuchos, velocidad del R800, etc..

Otros usos

Ademas de los juegos de Konami, tambien se puden ejecutar juegos de otras compañias como Panasonic, ASCII, etc... Para ello solo hay que cambiar las direcciones de memoria que utilizan esos cartucho para paginar, por las que utiliza el SCC+. Tambien se puede adaptar el DOS 2, modificarlo a nuestro antojo (por ejemplo para que direccione discos duros sin necesidad de particiones) y todo lo que se os ocurra.

Ahora que tenemos total libertad a la hora de modificar el programa del cartucho, se puede hacer una especie de Game Master que funcione con todos los juegos de MSX y MSX2. Como vereis este cartuch nos brinda muchas oportunidades,que deberian aprovechar todos aquellos que dispongan de el.

Manuel Pazos



XSW - MAGAZINE 13

Ajere is een newje nummer van **XSW-Magazine**, op datum Januari/Februari 97. In dis okasioon de paxje nummer isdt mult kurioos: 34je!

In de portaatum isx en screenshoot van de newje gaame ops Umax: *The Lost World*. De premiersje sectionen traxj de **Voorword** is een de **Diskmagazines**, avex komentaar van *MGF Magazine 12* en *Totally Chaos Interactive 3*. Aat kontinueejing dere isj koort komentaars van *Guide Through Gameworld 2* van Sargon, *BattleBomber* van BitBoyz und *The Rhythm* van MGF.

An korten artikleenj on **De Floppy Disk Drive** is seguiteen von komentaar op *Playable Demo of EXOR*, van Aurora; *Japan MSX Collection #1* van Power MSX; en papeermagazinex *MCCM 86* en ***SD Mesxes #8*** (Bienje! De namje ist wreeten korrektjich!!)

De nejxt artikleen ist mult intejrexanteen: Preview van *The Lost World*, van Umax. Isnt een niewje gaame in de mixmej stilje op Pumpkin Adventure 3. De screenshoots viewj mult potentijch, waiteemjich dat bee finischedjt proontje!

13 Januari/Februari '97 Losse Nummers: ƒ 5,95
XSW-Magazine
New Game From UMAX!
The Lost World
"The Lost World"
In dit nummer o.a.
Defender 2 | BattleBomber
SpaceQuest | The Rhythm
Floppy Disk Drive (4) | en nog veel meer...

Dexpueejs of de komentaar op *Space Quest* van Venus dereijst unesch kuaantj paginaa dedikatuch at de solutioon en maps ops *Pumpkin Adventure 3* (mult orijinaal!), trax le kuaalj enkomtraamj komentaar van *Defender 2* van sargon en *MCD Magazine 27*.

De lastje sektioon van de magaazine ist de kintje paart op an introduktioon at de MSX sisjteem, in dich okasioon dedikateenj at de MSX koloors en alhjuuns BASIC koomandos.

In resumjeen, is viewjs as an gooood papermaagazinej, max ist en lastiimje dat its wreeten in dutchlanguaachje, en nop se enjtieende nozhinj.

/////KONAMIMAANJE\\\\\

HNOSTAR 37

Este número de Hnostar puede ser confundido fácilmente con la guía telefónica. «¿Es aburrido?» No. «¿Está lleno de fonófonos?» Nooo. «...¿Es amarillo?» ¡Que no coño! Lo que pasa es que es muy gordo. Esta vez san pasao: ¡¡90 páginas!! Claro, luego nosotros tenemos que comentarlo y nos salen unos artículos larguísimos, tenemos que ponerle más páginas al ***SD*** y nos arruinamos. ¡¡Estamos en números rojos por culpa de Hnostar!! (Capi, capi, ¿qué te parece la excusa que me he inventao pa justificar nuestra bancarrota? Falen, falen, deja de afilar las tijeras...)

MSX hnostar
Internet
El MSX en Brasil
Zandvoort
Pumpkin Adventure

Bueno, aunque me cueste, ahora en serio. Es un gustazo ver una revista de MSX que debería llevar incorporada una grúa para llevarla de un sitio a otro. Y encima la maquetación es ¡¡AUN MEJOR!! que la del número anterior. Bueno, vamos a ver qué encontramos por aquí dentro...

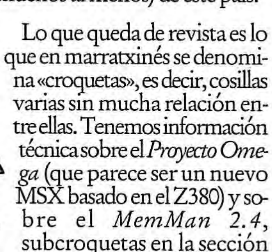
La primera sección es la de **Noticias**, dedicada principalmente a los últimos números de las diversas publicaciones mesxesianas existentes. A continuación empieza la fiesta: ¡Toma ocho páginas dedicadas a *Zandvoort*! ¡¡Y toma fotos!! Da la impresión de estar allí (y encima ya sé qué cara tiene Wolf... jeje, cuando lo vea por la calle lo secuestro...) Siguen un par de artículos cortos, pero no parcos, sobre la *BBS Luz Net* y sobre el *Segundo encuentro de Cartagena*.

Llegamos a uno de los platos fuertes de la revista: el macroartículo (16 páginas) sobre **Internet**, en el que no se

limitan al típico listado de direcciones o a un artículo de opinión. Aquí se nos explica con todo detalle cómo acceder a internet con un MSX, un modem y cualquier programa de comunicaciones. De verdad, hacía falta un artículo como este.

A modo de descanso tenemos las secciones **Mundo MSX** y **MSX y 8 bits**, para a continuación meternos de lleno en el segundo plato fuerte: la tercera (¿y la segunda?) parte del comentario del PA3. 17 páginas llenas de mapas (uno de ellos desplegable) del juego, que sin duda resultarán de gran utilidad para más de uno (je, je, yo me lo terminé sin ayuda...)

Otro artículo corto: **Entrevista a Hans Cnossen**, uno de los monstruos musicales del mundo del MSX; y otro largo: **El MSX en Brasil**, que incluye las direcciones de todos los clubs (o de muchos al menos) de este país.



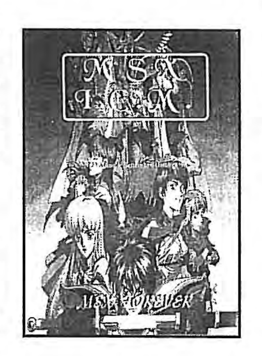
Lo que queda de revista es lo que en marratxinés se denomina «croquetas», es decir, cosillas varias sin mucha relación entre ellas. Tenemos información técnica sobre el *Proyecto Omega* (que parece ser un nuevo MSX basado en el Z380) y sobre el *MemMan 2.4*, subcroquetas en la sección **Hazlo tú mismo**, un artículo sobre el *MIF*, más subcroquetas en la sección de **Software** (¡Eh! ¡Psst! «Lemon» se escribe con una sola «m»), algo sobre el *Wios*, y las secciones fijas de **Opinión**, **El club informa** y las microcroquetas del **mercadillo**.

Y aquí se acaba la revista, pero aquí no se acaba Hnostar. Si puedes pásate por *http://www.ctv.es/USERS/hnostar*, vale la pena...

I.C.M. 22

¡¡Horror, otra revista escrita en extranjero!! Pero es extranjero del que se habla en italia, por lo que resulta más comprensible.

Vamos allá. En la introducción nos cuentan que a partir del próximo número abandonarán el Page Maker 4 usado para la maquetación, para pasarse a algo más avanzado (¡dios ke fuerte!). Además, uno de ellos ha adquirido un OPL4, ¡felicidades! (snif...)



Lo primero que encontramos después es un artículo sobre *Zandvoort*, seguido de otro sobre el *Wios*. A continuación hablan de *101 Programmi* (CD recopilatorio de utilidades para MSX2 que prepara Miri software) y de *Scroll Text Disk Utility II* (un ídem de ídems par hacer ídems; en las fotos vemos el interfaz gráfico, que est bastante currado).

La sección de *Internet* está dedicada a la página de *Hnostar*. Tras la sección de noticias cortas encontramos un par d cargadores y breves (brevísimos) comentarios sobre diversa revistas mesxesianas. La revista termina con una lista/des cripción de números atrasados y un catálogo de hardwar distribuido por el club.

En fin, la verdad es que una revista de 22 páginas s hace corta...

I.C.M. 23

...pero en compensación es bimensual, por lo que no llegan dos números en el tiempo que nosotros hacemos uno

Este es el número de noviembre y diciembre. Tras l editorial encontramos un artículo sobre *Zandvoort*, con tre páginas dedicadas exclusivamente a fotos (¡bien!). Sigue un artículo dedicado al *MIF*, comentarios del *Match Maniac* y del *Tetris 2 Special Edition* (este último en color) y las sección de noticias cortas e **Internet** (esta vez le ha tocado a la página de *Parallax*).

A continuación, resolución y algunos mapas del *Xak 2*; aunque el juego ya es algo antiguo, no viene mal. Y tras los, como siempre, cortos comentarios de otras revistas, acabamos con un par de carga dores, una lista de números atrasados y el catálogo de hard soft.

Humm... ¿y la maquetación? ¿No habían cambiado d programa? Bueno, la única mejora que yo he notado es qu hay algunos títulos renderizados. En conjunto, tanto l maquetación como los contenidos se mantienen bastant potables.

FKD FAN 12

Cuando nos creíamos los mejores, los más expertos insuperables entendidos en el arte de la secta mezclada co el campotraviesa, y ya nos encaminábamos al Alcampo celebrar nuestra aplastante supremacía comprando cada un una barra de pan, sal y embutidos para hacernos sendo bocadillos en el aparcamiento, hete aquí que un grupo d avispados aspirantes ha venido a hacernos una dura compe tencia, materializada en el número 12 de su publicación sub versiva: FKD Fan.

Hay que tener cuidado con esta gente, pues cualquie día nos pueden arrebatar el liderazgo; vamos pues a exami



nar con detenimiento la revista en cuestión. Para empezar tenemos un artículo sobre el **Octavo y Noveno encuentro de usuarios de Barcelona**, seguido por uno de Martos sobre el *R800* y un comentario del *Akin*. KAI nos habla del dibujante japonés *MON-MON*, y en cuanto a la sección de *Opinión*... nunca hay que decir «es sólo MSX», sino «es nada menos que MSX». A la sección de traducciones sigue el artículo sobre *Tilburg* de Elvis (cuidado, emepzamos a detectar algo de secta) y un comentario de *JESUS*, un AVG japonata.

KAI vuelve a la carga con un artículo sobre *Programación en XBASIC* (estooo... la rutinilla para usar el MB con el XBASIC no la hice yo, la saqué de un Sunrise PD... ¡pero gracias por la propaganda!). El **Listado de los registros de control del V9958** se agradece, pero no habría estado mal esmerarse un poco mas con la maquetación, ya que la información está un poco embarullada. En fin, aceptamos campotraviesa como excusa y seguimos con los comentarios de *Dragon City X* y *Lilo*, otra sección de **Opinión** y **Biblioteca MSX**.

Y cuando ya empezábamos a respirar aliviados, nos encontramos por sorpresa, como una patada en los dientes, con la sección **Defeka de fan**. Aquí sólo hay secta en su estado más puro, siendo una dura competencia para Mato, que deberá esforzarse bastante a partir de ahora. Las fotos no tienen desperdicio.

Y después del comentario del *Dragon Quest II* encontramos la sección **Msx Musix CD's**, que trata sobre ídems; y tras los trucos terminamos con **Tiempos MSX**, donde también hay algo de secta.

En resumen un número muy variado y larguillo, que realmente supone una seria amenaza para nosotros, los reyes de la secta.

Pero la verdad, la verdad, la verdad, es que nos encanta la competencia sectaria. ¡Sin miedo, queremos ver más secta en el próximo número! ¡¡AR!!

MSX: UN SISTEMA RACIONAL

Bajo este nombre se entregaba por separado, con el número 12 de FKD, un macroartículo (40 páginas A5) de José López González. Se trata de un comentario/reflexión/comosehizo acerca de la historia del MSX y del contexto en el que fue diseñado y construido (los ordenadores existentes hace quince años y sus caracteriscas).

Hombre; es interesante, te enteras de bastantes curiosidades y al final acabas más contento que nunca por tener un MSX... pero... todo hay que decirlo: la maquetación es demasiado simple; tan simple que apenas hay fotos, y son muchas las páginas en las que el texto no está dividido en párrafos. Vamos, que si no hablara del MSX, a primera vista no darían muchas ganas de leerlo.



UN SISTEMA RACIONAL

por José López González

A pesar de todo, el autor merece todos los halagos y unos cuantos aplausos por haberse currado él solito un artículo tan largo y tan bien documentado, y tampoco es cuestión de exigir un pseudonostar. ¡Bravo, chaval!

LEHENAK 7

He aquí un nuevo número del último fanzine MSX. «¿El último?» Sí, el último que comento en este número de ***SD Esternocleidomastoideo*** (o algo así).

En portada, sección destinada a juegos antiguos, está dedicada esta vez al *Maze of Galious*, mapa incluído. Después tenemos el taller mecánico, que esta vez va de interruptores: cómo ponerle ídems a los SCC y a los Music Module, para impedir la ejecución de sus respectivas ROMs.

Toca darle un poco al joystick/jo no n'estick. **MSX Land** nos ofrece comentarios cortillos de algunos juegos, y A tu gusto, un par de cargadores.

Dos artículos de opinión nos encontraremos en **Tú opinas**: uno de Rafael Corrales, sobre una charla que tuvo con Roderik Muit cuando se pasó por holanda («es que pasaba por allí»); y otro de Julio Velasco sobre... ¿Correos y Telégrafos? No conozco ese juego. ¿O es un nuevo grupo? (yiej, yiej...)

Volvemos a los juegos: *Titanic* y *Mighty Battle skin Panic*, comentados esta vez con más detalle. En **El Astuto** encontraremos un microdiccionario de japonés, útil para entender, al menos, los menús de los RPG que aún no han caído en manos de los traductores mesxesianos.



Después del comentario sobre la *Segunda reunión de Madrid* viene la sección **Línea Directa**, en la que nos cuentan algo del grupo FKD-FAN. Y tras el repaso a los fanzines publicados por aquí llega el turno de las utilidades: *3D Studio* en **Cómo funciona**, y *Topdisk* en **A prueba.**

Y terminamos con la sección **Lehenak informa** (donde nos idemean de un inminente cambio en la maquetación del fanzine y de su mosqueo por la piratería, que sufren en sus propios bytes) y los anuncios de **Dime Dame.**

Vamos, 58 páginas bien surtidas; aunque echo de menos alguna sección de programación, acepto barco y afirmo que este número de MSX-Lehenak está mult bienje (ops, creo que me he quedao traumatizado al intentar entender el XSW...)

LEHENAK - SUPLEMENTO No. 5

Como suplemento del número 7 de su revista he aquí este disketekete con diverso contenido mesxesiano. Nosotros nos quejamos de que apenas tenemos tiempo para dedicarlo a la nuestra, pero esta gente debe estar mucho peor, pues le han tenido que encargar la presentación al gato... por cierto, muy chulas la músicas del scroll y el menú.



Este número es un especial programas, y en él podemos encontrar el *Penguin Adventure* traducido al castillero, el *Pennant Race 2* ídem al inglaterresco, una utilidad para cambiar el juego de carácteres desde el DOS, y un par de editores de sectores, sencillitos pero bastante útiles.

En resumen, un disketekete curioso y, por qué no, significativo.

EUROLINK 2

Tras una espera que se ha hecho interminable, aquí tenemos por fin la segunda entrega de **Easymbler**, rodeada como de costumbre por un poco de **Eurolink** como relleno. (Ramonri... que era secta... no me pegues...)

Ahora en paralelo, en esta segunda entrega de Eurolink el departamento de programación de **MSX-MEN** estrena un nuevo método de compresión de datos, gracias al cual tenemos mucho más Eurolink en el mismo espacio... pero a cambio, las esperas para que tal o cual cosa se descomprima son un pelín laaaaaaargas... bueno, lo importante es que haya mucha cosa pa devorar, ¿no? Pues hala, deja de quejarte y sigue comentando.

El menú es similar al de la anterior entrega, rotatorio y con un grafiquillo representando cada apartado. Ta chulo. En el primero, **Eurolink#2**, encontramos las habituales croquetas como la presentación, los créditos, direcciones, anuncios, catálogo de japonesas (qué mas quisiéramos unos cuantos por aquí...), etc de etc.

El apartado de **Noticias** incluye, además de las habituales ídem cortas, comentarios de las últimas *reuniones de Cartagena y Barcelona*, información sobre los grupos brasileños y el estreno de una nueva sección: **Quien es quien**, dedicada a la presentación en sociedad (o algo de los diversos grupos MSX de la galaxia. Esta vez le ha tocado a u puñado de chalados que están en no sé qué isla, tenía el nombre de club por aquí apuntado pero no lo encuentro...

La seccion **Software** se divide en novedades y repaso, en tota once producciones nacionales y extranjeras, nuevas y no tan nuevas sin olvidarnos de un apartado de próximas novedades.

La siguiente sección es el alucinante y mundialmente conocido aclamado **Easymbler**. ¿Hace falta algún comentario? (yiej, yiej...)

MSX-NET no es más (ni menos) que un gigantesco listado d webs dedicadas al MSX. Bastante completito.



En **Hard** encontramos algo sobre el *Mega-SCSI*, el *Remouse* (pa conectar ratas PC a los MSX) y el *MIRC* (controlador de infrarojos para MSX), y en **Tiempos de hardware** (eh, Dani, me creo que esta no es la traducción exacta de «Hardware times»...) hay unas cuantas corquetas como los últimos pro yectos rusos, brasileños, holandeses y padialescos.

El último apartado es el de imágenes, con un par de digis de l última ru de cartagena. Sí, aparentemente hay otra opción, **Extracción**, para instalar el tinglado en jardisduro, pero no funciona (la cau sa parece ser que hay que buscarla en el campotraviesa). De todas for mas es posible arrancar Eurolink#2 desde jardisduro sin más que co piar todos los ficheros en un directorio y ejecutar RUN.BAT... po güeno



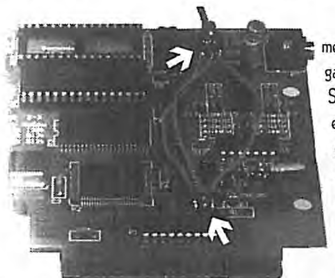
En resumen, que no te aburrirás. Lo de la compresión e para quitarse el cráneo, es increíble la cantidad de cosas que ha cabido en un mísero disketekete.. y aún ha sobrado sitio para u par de ficheros comprimidos, co algunas de las megahyperultrafantabulosas utilidades de Konami Man y las de mos de 512 bytes presentadas al concurso convocado por Ego Voznessenky. Todo esto compensa con creces algunos fallitos como l ausencia de samplekit en las músicas MSX-AUDIO o los cuelgues espontáneos con los que de vez en cuando nos vemos obsequiados.

Me hago cargo. ***///// KONAMI MAN ***



INTERRUPTOR para MOONSOUND

Para todos aquellos que tengais un MoonSound esto os puede ser de utilidad: Como sabeis, el OPL4 de los MoonSounds es totalmente compatible con el OPL1 del Music Module, lo cual significa, como ya se ha dicho miles de veces, que el MoonSound es, en principio, compatible con el Music Module. Esto que parece tan obvio no lo es, ya que el MoonSound y el Music Module tienen puertos diferentes, y si se quiere escuchar música de MoonSound, el ordenador envía los datos a unos puertos, y si es para Music Module se van a otros. Para ello se puso en los MoonSound (o, al menos, a partir de la versión 2.0 -que es la que yo tengo-) un jumper que servía para seleccionar el modo de emulación del Music Module. Seleccionandolo en 'on', se conseguía que el MoonSound sonara también como un Music Module, pero había un inconveniente: al intentar cargar los samplekits del Music Module (que estos NO son compatibles con el MS) se colgaba el ordenador. Parece un simple contratiempo pero es más que eso porque, siendo así, cualquier programa que usara samplekits hacía imposible usar este truqui, con lo cual nos quedábamos sin música en la mayoría de los casos.



La solución que a mi se me ocurrió era un tanto arriesgada, así que decidí pedir a Sunrise Hardware si mi idea era factible o si me iba a cargar el MoonSound en caso de intentarlo. La idea consistía en cambiar el jumper por un interruptor 'conmutador', es decir, un interruptor de 2 posiciones y 3 entradas, que según la posición en que se ponga seleccione la emulación o no. Pero el plato fuerte no era este, porque con el interruptor lo que ganaríamos sería comodidad a la hora de cambiar, pero nada más. Mi idea consistía en encender el ordenador en modo MS, meter el programa que quisieramos y esperar a que hubiera cargado el samplekit (como estaría en modo MS no se colgaría), y una vez cargado, cambiar la posición del interruptor con el ordenador encendido (!) y, en teoría, escuchar la música como si de un Music Module se tratara.

Pues bien, despues de redactar todo este lio en inglés y enviarselo a Sunrise Hardware, estos me respondieron: 'No problem'. ¿O sea, que no problemo?... Pos manos a la obra: Lo primero que hice fue buscar un interruptor adecuado, y la cagué, porque me dieron uno mas grande que la torre de Effiel (¿sescribe ejinne?). Lo curioso es que después compré otro igual, pero más pequeño, y ¡era más caro! ¡200 pelas me sablaron por un interruptorcillo de na! Estoo... sigamos: Como yo ya tenía el jumper en el MoonSound, lo que hice (bueno, falen, que lo hizo mio padre, que para mi los soldadores también son un arma blanca...). Pues bien, lo que hicimos fue soldar tres cables a las patillas del jumper (es el que se encuentra más cerca de las patillas de la placa (el slot)) y llevarlos hasta la otra punta. Creo que el mejor sitio para colocar el interruptor es en la parte de atrás, al lado de la S-RAM, en el lugar donde pone sobre la placa '(c) 1995 by H.Gilvad'. Allí es dónde hay más espacio libre.

Lo siguiente es pegar el interruptor (en mi caso le pusimos pegamento y lo fijamos con un hilo de alambre pasado por dos agujeritos que hicimos en la placa), y soldar los cables en el mismo orden (el de la derecha en la derecha y el del centro en el centro). A continuación llega la parte dolorosa, que es hacerce un agujero a la caja por la que nos cobraron 8 mil pelas de más... Pensad que la placa se introduce de una forma un poco rara por culpa del conector Jack, asi que el agujero tendrá que ser un poquito más grande de lo normal. Y voilà, ¡ya teneis un interruptor en el MoonSound!

Ahora voy a explicar una curiosidad: Resulta que si encendeis con el interruptor en modo emulación y poneis algo que cargue un SampleKit, el ordenador se cuelga (normal), pero si mientras está colgado, cambiais el interuptor de posición... ¡se descuelga! Asi es, ahora si quereis cargar una demo que use samples, commo la Unknown Reality, basta con que os fijeis en si el ordenador se cuelga, y cuando lo haga moveis el interruptor, y lo volveis a dejar como estaba. Basta un instante para que se descuelgue. Y si mientras suena una música de Music Module cambiais el interruptor, pues la música se para (se queda la última nota (como pasa con el PAUSE en los 2+ y Turbo Rs)), y cuando volvais a ponerlo, ¡pues sigue la música como si nada! El único problema con el que me he encontrado es que si cuando ha cargado el sample tardamos mucho en poner el modo de emulación, y cuando lo hacemos la música ya ha empezado, puede ser que ya haya pasado la parte en la que se define que intrumeno va en cada canal, y puede sonar algo raro, pero si nos damos prisa eso no pasa.

Bueno, espero que os sirva este artículo, y os animo a que le pongais el interruptor al MoonSound. Así tendreis dos cosas por el precio de una, y os recuerdo que los propios chicos de Sunrise Hardware me aseguraron que no había ningún peligro de cargarse el MoonSound (¡siempre que lo hagais bien, claro!).

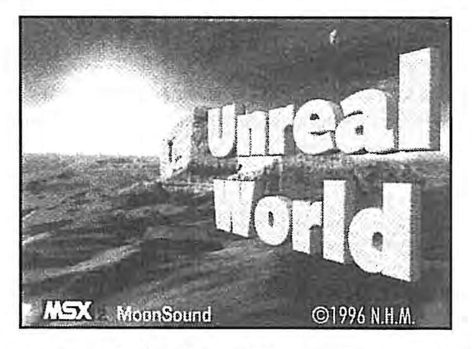
Si alguien tiene dudas, o quiere más explicaciones, ya sabe, que me llame, me escriba o me 'e-mailee'.

Ramoni

DEMOS MUSICALES

UNREAL WORLD

¡¡Dioskefuerte!! He aquí la primera demo musical para moounsound hecha en españalandia. Los autores son el grupo **New Horizont MSX**; concretamente los gráficos y la programación son de Paco Molla, y las músicas de Shan.



Ya sabeis que todas las músicas de Shan van acompañadas de un samplekit, y que cada uno de estos ocupa un eón en disco. Es por ello que el menú es muy sencillo y en él sólo aparecen seis músicas wave (aunque hay diecisite más, éstas FM, comprimidas). Prometen volver a la carga armados con un compresor y muchas más músicas. Pues genial, ¡Muera todo! (Ah, y la etiqueta del disco mola un eón...)



TRILOGY & THE RYTHM

¡Alegría, fiesta, muera todo! ¡¡Dos demos musicales d **MGF** para MoonSound!! ¡Qué lujo!

¿Y qué tal son? Pues a ello iba. La primera, **Trilogy**, contiene 18 músicas MUSIC+ AUDIO y 25 en munsaun seleccionables por medio del típico menú imitante de la teclas de un güolsmen. Las de munsaun están bien; vamos que tienen duende (la del Metal Geares muy curiosa). Pero las de M + A... hombre, no es que estén mal, pero después de oir cosas como los Muzax, ya no im presionan... y encima, todas se parecen mucho.



Uséase, recomendable sólo si tienes OPL34, aunque e efecto ondulante del título sea penoso (lo es).



¿Y **The Rythm**? Pues otras 12 músicas munsaun, est vez un poco más bacalaeras ellas. Si te gusta este tipo d música (y tienes munsaun, claro), pues hazte con la demo. encima, el efecto ondulante no es malo (ni bueno, porqu no tiene).

Me parece que aún soy.

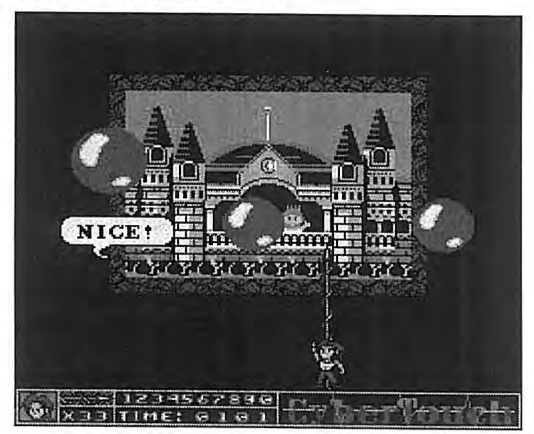
///// **KONAMI MAN** \\\\\

lo que se nos echa encima

PREVIEWS

KPI BALL PROMO (MUY PROMO)

Hay noticias que le alegran a uno el día. ¿Y qué mejor desayuno que un nuevo grupo de desarrollo de soft en MSX? Su nombre, **CyberTouch**; y por valer, viven en Valencia. Se ve que antes se dedicaban a programar en PC y, al no encontrarle duende, se pasaron al MSX.



Y para demostrar que no van de faroleros van y nos mandan una promo de su primer desarrollo: **KPI BALL** (según dicen es un nombre provisional, pero me sé de uno que usó «no name» como ídem provisional y...), un clon del *Pang*. Sí, ese jueguecillo que consiste en reventar bolas rebotantes que vicia más que la madre que lo programó. Y 100% MSX.

Nada menos que catorce nombres figuran en el staff de la promo, entre ellos nombres conocidos como Manuel Pazos en la programación y Shan en la música. ¿Y qué tal la promo? Es corta, sólo tiene una fase y apenas gráficos, pero la dinámica del juego ya la tienen dominada y el movimiento de las pelotas de las ídems es más suave que un flan de plumas. Y tiene música MUSIC + AUDIO y OPL4.

Pues nada, ánimo y a por todas, que aquí teneis un comprador seguro cuando lo termineis. La promo es de dominio público, nos la podeis pedir o poneros en contacto directamente con ellos.

* E-MAIL : vfquerol@ctv.es
* FNFS : (96) 363 54 79 (Armando)
(96) 238 61 71 (Paco)
(942) 31 44 41 (Manuel)
* FIDONET : 2:346/207.99 (Juanjo Martinez)
* S-MAIL : C/ Santo Tomás 2-21, 46100 - Burjassot (VALENCIA)
C/Dos de Mayo 147, 46870 - Onteniente (VALENCIA)

XTAZY

No sé si recordareis un jueguecillo que tiene ya casi once añitos, que iba de una nave que iba disparando y tal... sí, ese que se llamaba Nemesis.

Pues bien, esos payos que se hacen llamar Abyss están desarrollando un juego al más puro estilo Nemesis. No, no te alegres tanto. Antes lee el equipo que necesitarás si quires jugar a Xtazy:

- MSX Turbo-R
- 512 Kb de RAM
- Graphics 9000
- MoonSound
- Disco duro

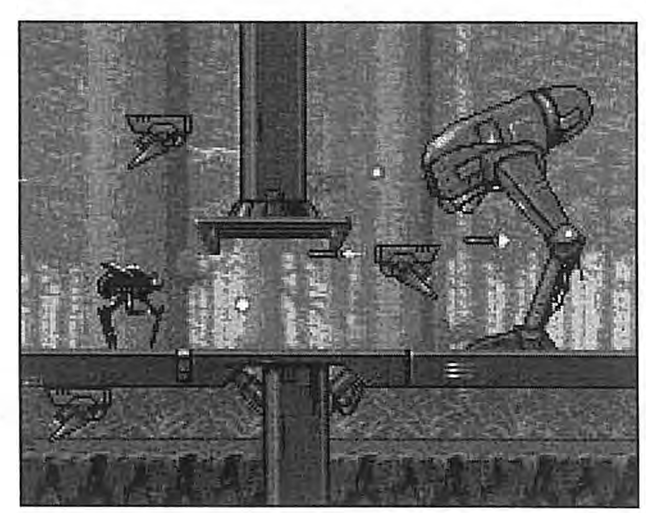


... y, aunque no lo dicen, salta a la vista: expansor de slots.

Me parece que se han pasado un poco, pero con una equipo tan potente y conciendo a Abyss, tiene que salirles un juegazo del defecarse. De momento puedes pasarte Kupfer's Homepage (http://www.worldnet.fr/-kupfer_a), donde podrás coger la demo y una música del juego (para munsaun, claro).

También puedes leer el argumento, que es algo así como esto: en el 2199 el hombre ha enviado unas cuantas misiones por el universo en busca de vida, y una de ellas, que parece ser que encontró algo, no ha vuelto. Así que se envía una nave grandota con cinco navecillas más pequeñajas en busca de la expedición perdida.

Los tripulantes debían pasar 24 años congeladitos para no aburrirse, pero cuando despiertan, el calendario no engaña: están en el año 3421. Y encima, en la Tierra no responde nadie.

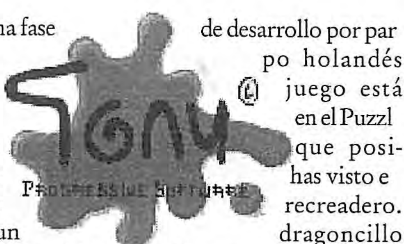


Como no tienen nada mejor que hacer se ponen a investigar los planetas de los alrededores, que por cierto encuentran bastante desolados. En uno de ellos encuentran una especie de agujero negro, y como estos tíos son más chulos que nadie se adentran en el planeta, a ver qué encuentran.

Así que ya sabes: un día le pides el Turbo-R a tu hermano, el GFX9000 al vecino, el MoonSound a la abuela, el disco duro a la verdulera de la esquina, el expansor a tu sobrino y a disfrutar de un juego que con toda seguridad dará que hablar. Por cierto, que necesitan un grafista. Si te haces cargo escribe a *kupfer_a@worldnet.fr*.

SOAP!

Bajo este inocente nombre se esconde (esconderá otro juego de los que requieren un equipillo de los buenos.



En plena fase de desarrollo por parte del grupo holandés Fony, este juego está inspirado en el Puzzl Bobble, que posiblemente has visto e algún salón recreadero. Manejas a un dragoncillo (el mismo del Bubble Bobble) que, armado con un cañón direccional, dispara burbujas de diferentes colores, que se adhieren al techo o a otras burbujas ya existentes. Al juntar tres burbujas del mismo color desaparecen; en caso contrario se van acumulando, y si llega a tu posición date por gameoverado. Y encima, el techo va bajando según pasa el tiempo.

Vaya parida, ¿no? Pues añade unos buenos gráficos y músicas, modo de dos playeros burbujas-ayuda/trampa y todas las mariconadas típicas de este tipo de juegos, te queda un ídem que vicia un eón. Al meno la máquina, pero tratándose de Fony podemos esperar que la conversión estará a la altura.

Ah, sí, los requerimientos...

- MSX2 a 7 MHz o Turbo-R
- 128Kb RAM (256 Kb recomendado)
- Graphics 9000
- MoonSound
- Disco duro (recomendado Mega-SCSI o Gouda SCSI)

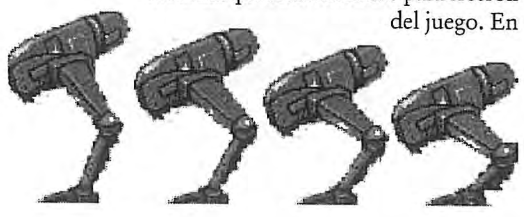
O sea, que habrá que ir pensando seriamente en ampliar (aún más) el equipo. Y yo que aún estoy suspirando por un munsaun... En fin, que esperan terminarlo este año, y costará de 20 a 30 NeLeGés (es decir no más de 2500 pelas). Habrá que echarle paciencia unas cuantas pelas, pero valdrá la pena.



CORE DUMP

¿Sus enrecordais del Core Dump, la segunda parte del Akin, del que os hablábamos un número ha? Pues bien, tenemos más información e imágenes para ofreceros.

Para empezar, el própio Cas Cremers alucina con la rutina que se ha montado para el scroll del juego. En



su WEB de Internet ha puesto una tabla comparativa entre la rutina del Akin y la nueva del Core Dump (una pasada).

Para probar estas rutinas Cas ha programado un pseudo-jueguecillo en el que tres personajes (controlados con los joysticks 1 y 2 y los cursores), corriendo alrededor del area de juego (casualmente es una piscina ¡¿?!). Según comentan en esta demo hay cuatro ventanas con diferentes 'camaras' y en una de ellas salen burbujas cuando respiras por debajo del agua (vamos, que como no nos enseñen la demo esta no nos enteramos de que quiere decir...).

Dejando a un lado este experimento, ya han dibujado el personaje principal, del cual parece que se han quedado bastante orgullosos.

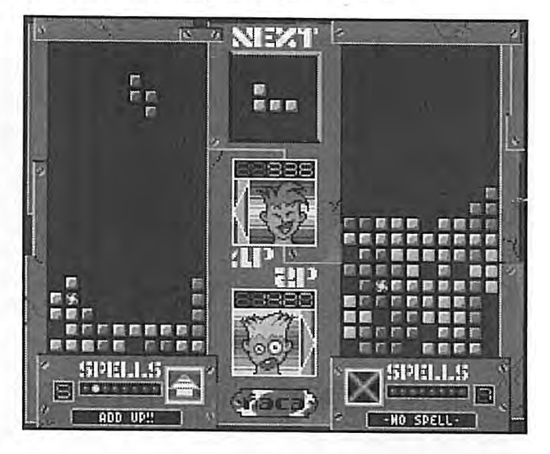
También parece que se están estrujando bastante el cerebro para no hacer un argumento lineal, y que este sea algo complicado.

En cuanto a la cuestión tecnica, han elaborado un sistema para que la velocidad del scroll sea la misma haya muchos o pocos personajes en la pantalla. Esto lo han conseguido calculando los fotogramas que salen y en caso de que sea muy pocos se eliminan algunos efectos gráficos, como las burbujas del agua, movimientos y salpicaduras, etc...

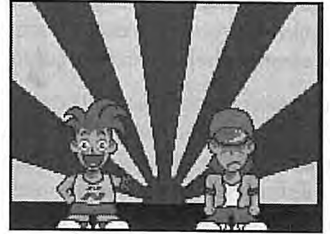
Según comenta Cas Cremers esto no queda mal puesto que hay una gran cantidad de pequeños efectos gráficos que sólo se verán cuando el procesador tenga tiempo suficiente para enseñarlos.

COMBAT TETRIS

Regresamos a la patria propia (mente dicha) para previewar un juego que están desarrollando unos payos con un nombre algo agresivo: Ñaca soft. Si después de leer el nombre no adivinas de qué va el juego te habrás ganado una bonita patada en los dientes.



Parece ser que el aspecto gráfico es el que está más avanzado (menos mal, si no no sé qué habríamos puesto de relleno), pero esperan tener el juego acabado para la próxima ruñón de Barcelona. A boreham si es veridez.




● Según rumores ramonribescos, Henrik Gilvad ha sufrido un accidente y ha quedado algo tocado. Exasperemos que se ponga goudo.

● Guerra, y no muy fría precisamente, entre Ramón Ribas y Hnostar por la distribución de Compjoetania, o lo que queda de ellos/la nueva generación/lo que sea. No os hagais pupa...

● Se acabó lo que se daba : Takeru, la famosa máquina expendedrora de soft japonesa, cerró sus puertas (o lo que sea) la primera semana de febrero, no sólo la sección MSX, sino toda ella. Parece ser que tomará el relevo una empresa/grupo/asociación (yenesepá) llamado/a/ç Madonomori, que distribuirá el soft vía postal.

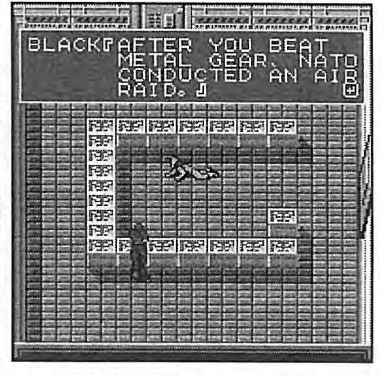


● En un lugar del ciberespacio existe una web japonata llamada MSX Software Library, que mantiene el grupo japonés Genuine Network. Según fuentes directas, antes de fin de año esta web va a experimentar una transformación a lo Son Goku, y se idemará en MSX Digital Information Bank. ¿Que qué será ello ? Pues una base de datos en la que podrás encontrar todo tipo de freeware y demos de soft comercial, clasificados por diversos campos (autor, título, tipo, nivel sectario...). El acceso será gratuito, pero quien quiera acceder deberá registrarse y comprometerse a mandar su opinión sobre el soft que se baje. Así de simple.

● Seguimos en Japón (qué mas quisiéramos). La organización Genuine Network ha desarrollado un periférico llamado Acrobat232. ¿Que lo cualo es esto? Pue un conjunto de soft + hard que permite la emulación d RS232 y la conexión de un modem, atención, ¡vía joystick! Las velocidades máximas alcanzables por este invento son 57.6 Kbp en R800, y 19.2 Kbps en Z80. El invento ya está a la venta y está teniendo bastante éxito



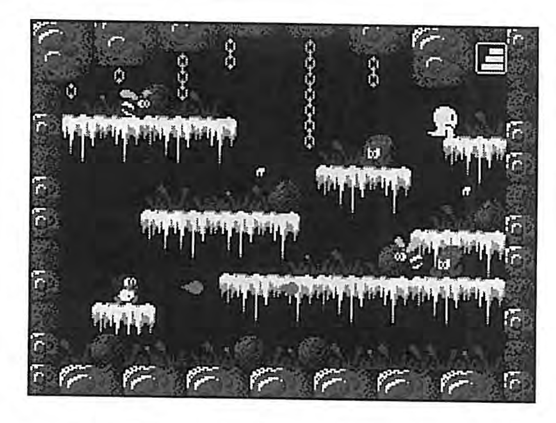
A estas alturas ya deben haber terminado el manual e inglés. Si te interesa, manda 30 dólares y una carta co tu nombre y dirección tal que aquí : GENUINE NETWORK/ACROBAT232 c/o Eiichi Nonaka 811 02 Fukuoka-shi, Higashi-ku Wajirohigashi 3-20-7-10 Japan



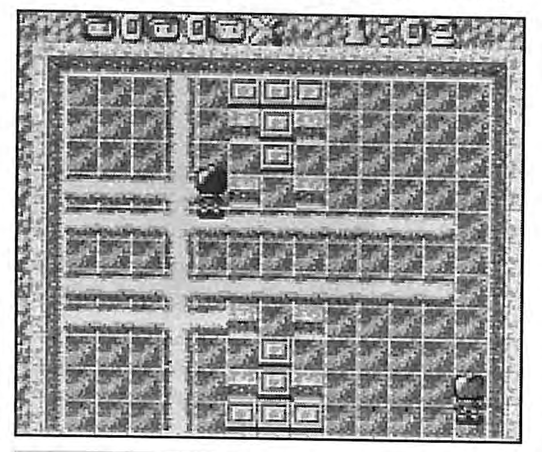
● Y sin salir de Japón (cuantas japonesaaas...) tenemos un nuevo RS232 «normal» (vía slot) que alcanzará 128 KBps, desarrollado por ESE y ya en lanzamiento ; otro proyecto de TCP/IP para MSX en fase d desarrollo por otro grupo ; y un kit Mega-SCSI «hazl tú mismo» (algo así como «escasinova») que NO es d ESE (a lo mejor es de AQUEL...)

● ¿Es que no podemos irnos de Japón ? (ojalá...) En la página de G&T SOFT (www.kt.rim.or.jp/ ~ mtys/ msx-e.htm), además de músicas midi de Plot y una referencia a nuestro Beppin Slideshow, podemos encontrar dos bombazos. Ahí va el primero: la traducción al inglés del Solid Snake, disponible para Tilburg si todo va bien; y una ampliación externa de RAM: 4 Mb por sólo 12.000 yenes (110 dólares para el extranjero). Para más info escribe a mtys@kt.rim.jp.

● Entre tanto comin sun por fin podemos anunciar que un juego está terminado. Se trata de Pentaro Odyssey, ya a la venta a través de Hnostar por 2.000 pelas. En cuanto pillemos uno lo podeis dar por comentado.



● ...y lo mismo podemos decir (casi) de Battle Bomber, del grupo Bit Boyz. Para variar necesita GFX9000 y munsaun, y pueden jugar hasta tres jugadores simultaneamente. Definitivamente, habrá que ir pensando en comprarse un GFX9000 un año de estos...



● Salvo que caiga un meteorito en La Coruña o algo así, Club Hnostar dispondrá de interfaces IDE para la próxima feria de Tilburg (12-4-97).

● Estamos a la espera de recibir noticias sobre varios programas/juegos, como el Micro Mirror Men de NOP, el M-Kid de Abyss, y el reproductor midi MCeq junior de Triple M. En cuanto nos hagamos cargo os haremos partícipes.

● Los MSX2 que el grupo italiano Miri Soft vende a 8000 pelas y que aquí «distribuye» Rafael Corrales no son tan «nuevos». Hemos recibido ocho unidades, y aparte de presentar un aspecto exterior que hace dudar que estén para estrenar (¿qué son esas rayaduras rodeando la tecla de reset?), a algunos no les funciona muy bien la disketekera. Y encima tenemos uno que se resetea espontáneamente en plan güindous...

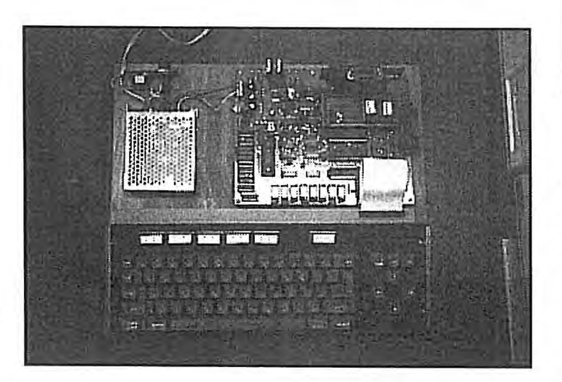


● ¿No queríais caldo? Pues tomad 34 tazas. Joost Klootwijk es el nombre del holandesco que también está desarrollando un TCP/IP para MSX. Según informa el propio Joost, ya están listos los drivers para el establecimiento de una conexión a bajo nivel usando SLIP; ahora se trata de programar los niveles más altos. El protocolo tendrá la forma de TSR, por lo que podrá ser utilizado por cualquier programa de comunicaciones. Más información en http://studs.sci.kun.nl:8888/joost/msx, o vía e-mail, joostk@sci.kun.nl.

●¿Qué se habían creído los de Yahoo con su fantabuloso buscador internetero tal que bla, bla, bla? Los mesxesianso ya tenemos el buscador definitivo, dedicado exclusivamente al MSX. Contiene sobre todo enlaces a páginas japonesas (a bastantes, por cierto). Su nombre, Baboo; su dirección, http://avenue.tutics.tut.ac.jp/makuta/msx/baboo.html. ¡A buscar se ha dicho!



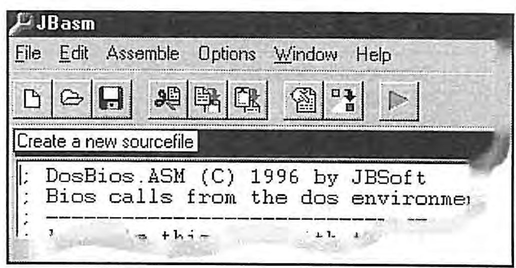
● Así por las buenas nos hemos encontrado en Internet, en una página japonesa (http://www.htokai.ac.jp/ASAHIKAWA/kiwif/saku/aibara/emsx.html), fotos de un prototipo de MSX llamado «Project Safari park». Aparte del nombre, sólo sabemos que se hace cargo del proyecto el Dr. Hiroshi Ogawa. ¿Qué es esto exactamente? Quieeeen sabe... lo único que podemos decir es que en una de las fotos (que no reproducimos aquí por ser demasiado pastosa) aparece la pantalla de presentación de los MSX1; y que por la dirección de la página, el tal Ogawa parece que tiene algo que ver con la Tokai University, una ídem bastante famosa de Japón.



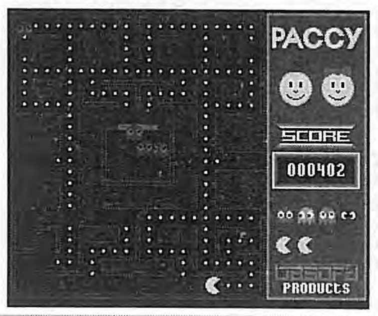
●AGE+ es el nombre de un diseñador gráfico que está diseñando JB Soft. Lo más curioso es que es un programa para PC, y lo más significativo es que sirve para diseñar gráficos MSX. Futuras versiones de este programa permitirán también el diseño de gráficos para V9990.



●También de los mismos autores tenemos JBAsm un ensamblador cruzado de Z80 y R800 para Window 95 que soporta llamadas de la BIOS y del MSX-DOS; Paccy, un comecocos para MSX2.

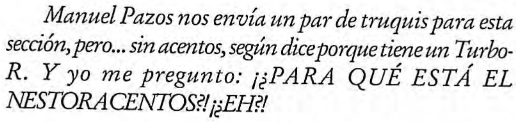


Estos dos últimos ya están finalizados y pueden ser downloadeados gratuitamente de http://www.xs4all.nl/~sandervn/msx.html. En cuanto a AGE+ también será gratuito, pero de momento sólo está disponible una versión beta.






TRUCOS & POKES



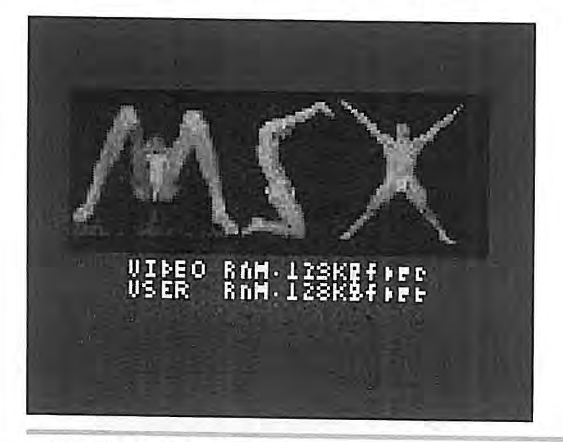
Manuel Pazos nos envía un par de truquis para esta sección, pero... sin acentos, según dice porque tiene un Turbo-R. Y yo me pregunto: ¡¿PARA QUÉ ESTÁ EL NESTORACENTOS?! ¡¿EH?!

Un truqui: Si en el PARADREAM apretais C en el menu principal, aumentarán los credits hasta un maximo de 9. Y si en SET ROOM apretais # aparecerá unanueva opcion con la que podreis elegir la fase inicial.

Otro truqui: Para elegir el numero de vidas, fase inicial o vidas infinitas, solo teneis que ejecutar este programa:

```
10 BLOAD"A":DEFUSR=&h8050
20 POKE &H8FED,0
   <-Vidas infinitas
30 POKE &H81F4,X
   <-En X poneis las vidas (1-9)
40 POKE &H81F2,0:POKE &h8A10,F
   <-En F pones la fase (1-7)
50 A=USR(0)
```

Si elegis la fase 7 vereis directamente el final.

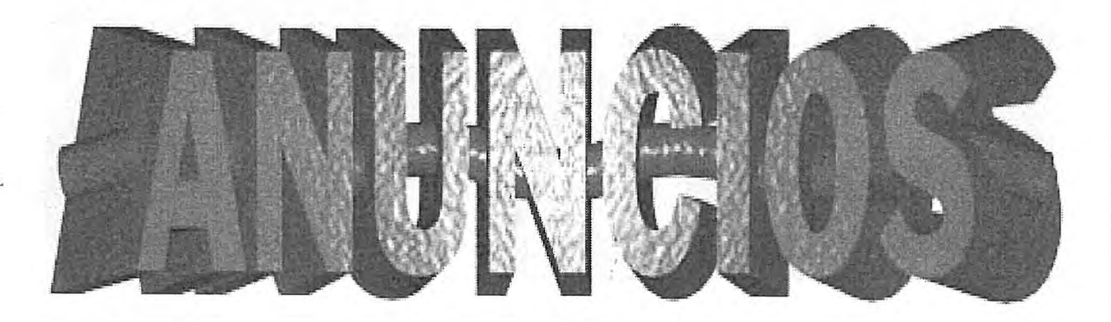


Y este cargadero es para el Pumpkin Adventure 3:

```
10 A$=»C309DAC312DAC31FDA0E
   1A1100C0CD7DF3C9210002ED
   5BF8F70E2FCD7DF3C9210002ED
   5BF8F70E30CD7DF3C9"
20 FOR I=0 TO LEN(A$)/2:POKE&HDA00+I,
   VAL(«&h»+MID$(A$,1+I*2,2)):NEXTI
30 CLS:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HDA00:
   DEFUSR2=&HDA03:DEFUSR3=&HDA06:A=USR(0)
40 LOCATE 32,1:PRINT»CARGADOR PA3"
50 PRINT TAB(32)»————————»
60 LOCATE 22,5:PRINT»INTRODUCE EL USERDISK Y
   PULSA SPACE»
70 IF INKEY$<>» « THEN 70 ELSE A=USR2(1102)
80 M=&HC1FB:POKE M,99:POKE
   M+1,0:POKEM+2,99
90 M=&HC234:POKE M,99:POKE
   M+1,0:POKEM+2,99
100 M=&HC26D:POKE M,99:POKE
   M+1,0:POKEM+2,99
110 A=USR3(1102)
```

¿Problemas con el Undeadline? Yo también los sufría en silencio hasta que probé Internetoal. Entonces encontré este cargadero en la página de Mayhem...

```
10 CLEAR 200,&HBFFF:A=&HD000:SCREEN
   0:COLOR 15,0,0:KEY OFF:WIDTH 80:CLS
20 PRINT"Undeadline Cheater":PRINT
30 PRINT"Insert Undeadline disk...";:
   A$=INPUT$(1):PRINT:PRINT
40 READ H$:IF H$"*" THEN POKE
   A,VAL("&H"+H$):A=A+1:GOTO 40
50 DEFUSR=&HD000:A=USR(0):P=PEEK(&HC013)
60 IF P=0 THEN PRINT"Removing cheat !":
   Q=&H86:GOTO 80
70 IF P=&H86 THEN PRINT"Installing cheat !":Q=0
   ELSE PRINT"Wrong disk !":END
80 POKE &HC013,Q:DEFUSR=&HD015:
   A=USR(0):PRINT:PRINT"Done.":PRINT:END
90 DATA 11,00,C0,0E,1A,CD,7D,F3,11,49,00,
   26,01,2E,00, 0E,2F,CD,7D,F3,C9,11,49,00,
   26,01,2E,00,0E,30,CD,7D,F3,C9,*
```



Compro cable RGB/ Euroconector. También vendo los sigus cartuchos:

- Nemesis III (SCC)
- Vampire Killer
- Usas

a 3.000 ptas c/u; y

- Nemesis I
- Golvellius
- Penguin Adventure

a 2.000 ptas c/u.

Jordi Carrillo,
C/. Nord 8, esc B 4º 2ª
08207 - Sabadell (BARCELONA)
Tel (93) 716 89

Intercabio información y programas para MSX 2, 2+ y Turbo R. También me interesa contactar con una persona que pueda pasar un juego de Konami en cinta a disco (Las Tortugas Ninja).

Tel (93) 873 67 60, Xavier.

Cambio el siguiente equipo por un Turbo-R, a ser posible un GT y con 512 K de Ram :

- Pentium 100 Mhz con 8 Megas de Ram.
- Placa base Triton PCI
- Tarjeta SVGA 1M PCI S3
- CD-Rom 2x y Sound Blaster Pro2 con Altavoces.
- Disco Duro de 540 Megas, con los programas que me pidas.

Todo con muy poco uso. (10 Meses)

Armando Pérez Abad
C/ Santo Tomás 2-21
46100 Burjassot
(Valencia)
Tlf: (96) 363 54 79

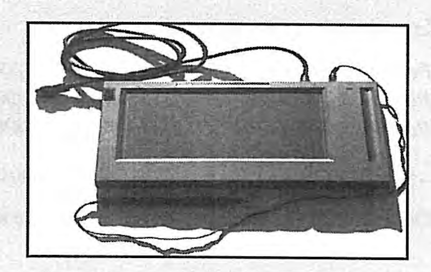
VENDO MSX2+ WAVY 70FD con 512K por 60.000 Pts. También VENDO las siguientes traducciones al espanol:

• SD SNATCHER	2000
• DRAGON SLAYER 6	2000
• THE TOWER OF GAZZEL	1500
• YS 2	1500
• YS 3	1500
• RUNE MASTER 2	500

Manuel Pazos
C/. General Dávila, 60, bloque B
03434 - Santander
Tel: 343434

Vendo conversor NTSC-PAL. Entrada A/V (RCA), salida A/V y RF. Un mes de uso. 7500 pelas, y como el SaveR y el Ramoni no dejen de reirse van a morir de una forma no muy agradable. Estooo... que si te interesa dirígete a la redacción.

Vendo tableta gráfica Philips NMS 1150/00. Casi sin uso. También vendo Blade Lords (Parallax) original con caja y manuales. Precios a convenir. Ramoni.



MESXES NEWS

Como ya hemos adelantado en la intro el fanzine ha subido de precio por tercera vez: ahora un **SD MESXES** costará 550 pelas. Justificar esta subida sería absurda, puesto que si has llegado hasta esta página sabes de sobras la razón, y esperamos que te parezca más que acertada nuestra decisión.



El tema que sí repetiremos una vez más es el de las subscripciones. Debeis subscribiros si quereis que el fanzine siga adelante. Y es que lo de comprarlo número a número no esta mal, y bien que nos va de momento, pero subscribiéndoos haceis que podamos disponer de un pequeño capital con el que invertir en el fanzine, y lo más importante, asegurarnos del número de copias que necesitamos. Hasta ahora hemos hecho entre 50 y 70 copias en las primeras tiradas, y al final hemos llegado a sacar casi unos 100 ejemplares, contando los que vendemos en las reuniones y los que nos piden atrasados. Ahora sin embargo, puesto que ya no imprimimos el fanzine por nuestra cuenta, hemos tenido que fijar la cantidad en 100 ejemplares, que tendremos que pagar de nuestros bolsillos, esperando que al final acaben vendiéndose todos. Por otra parte hemos comprobado que a mucha gente se le olvida pagar, y después se extraña de no recibir los SD.

Es por eso, y por otras razones, que subscribiéndoos salís ganando, igual que nosotros, así que no dejeis pasar la oportunidad, y si se os ha acabado la subscripción o no la teneis, acoquinad, que es sano. En cuanto a la forma de hacerlo, sigue igual que siempre, es decir, ingresando las pelas en la C/C de la Caja Postal, enviando un Giro Postal, en un sobre certificado (aceptando por vuestra parte el riesgo que conlleva), o cualquier otra forma de fiar. En cuanto a los subscriptores extranjeros, que seguramente empezareis a conocer SD MESXES en este número, la forma de subscribiros es mediante un IPO, a la dirección del club y a nombre de Ramón Serna.

Los precios quedan tal que así:

Para Sud-America:	*850 pts el fanzine y 3200 la subscripción*
Para Europa:	*750 pts el fanzine y 2800 la subscripción*
Para España:	*550 pts el fanzine y 2000 la subscripción*

¡Hasta incluso!

...y si quereis subscribiros y no vivís en ninguno de estos sitios, nos lo comunicais y ya lo miraremos.

Que más os podemos decir en esta sección que no sepais ya: colaborad; os sentireis más autenticos que nunca.

CONCLUSION

Hola, soy el Konami Man. Como en esta revista he trabajado poco, al menos me han dejado encargarme de la conclusión (nótese el marcado tono irónico). A lo largo de este mes de ininterrumpida maquetación he sufrido en mis carnes el Primer Principio Fundamental del Campotraviesa: *«Si tienes X tiempo para hacer un fanzine, necesitarás X+1»*. Si no, no se explica que empezára(mos) este número hace un mes y lo este(mos) acabando en el último momento, unos días antes de largarme a Baruselona (más o menos como ocurrió con el número 6, pero entonces teníamos una semana y no un mes). O, como más abreviadamente dice el SaveR, queda demostrado que la vida es una tómbola.

Aprovecho este espacio para puntualizar unas cuantas cosillas que no cabían ni en Mesxes News, ni en la introducción, ni en ningún otro sitio:

- ¿Quién es ese tal MacMardigan? El fruto de la guerra psicológica del SaveR. Colega institutero del mismo, y tras un año de tabarra mesxesiana diaria, al presentarse la oferta de los MSX italianos vendió la Sound Blaster de su PC para hacerse con uno. Y como se hacía cargo con el 3D Stupid y andábamos mal (peor (fatal)) de tiempo, pues le encargamos los títulos. Pero no fue uno, sino dos, los pobres desgraciados que entraron en la secta mesxesiana; del Formaldehído ya os hablaré en otra ocasión, que no hay sitio y además, al fin y al cabo no ha hecho ná pa este número.



Club Mesxes arrasando a la competencia

- Teníamos previsto comentar el No Name en este número, pero por problemas de espacio-tiempo (no, no caímos en un agujero negro) teníamos que dejar un artículo para el próximo ídem, y el elegido ha sido el innombrable. ¿Que por qué? Pues porque es un juego que merece algo más que un par de páginas en plan campotraviesa sin apenas fotos.

- Los artículos del SaveR tenían más faltas ortográficas que el diario del Jesulín. He consentido corregirlas (las involuntarias, claro) porque el SaveR es el único usuario (auténtico) que ha declarado en público ser usuario del NéstorAcentos, dejando patente además su gran utilidad, aunque haya sido sin mucho entusiasmo.

- Tarelas: no os mosqueeis por el trato recibido por vuestro «Reserva tu Chenostar 37». Necesitábamos fotos sectarias y no se nos ocurrió nada mejor. Es todo pura secta.

Y yo, por primera vez en mi vida voy a alegrarame de irme a BCN, aunque seguiré teniendo pesadillas con el Page Maker durante muuucho tiempo...



Nuevo Twingo MSX, ya a la venta en tu secta habitual



MSX

Still alive!